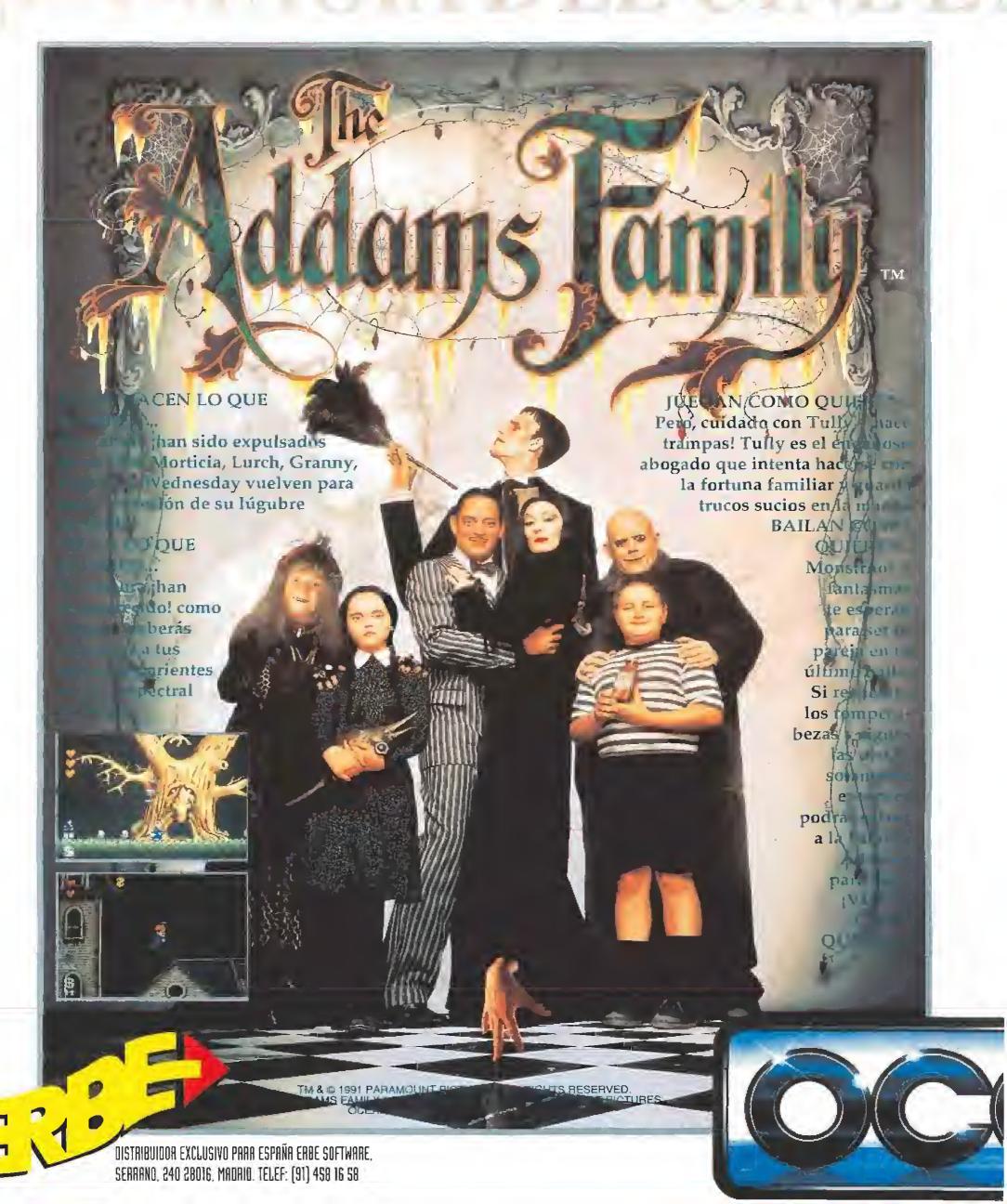
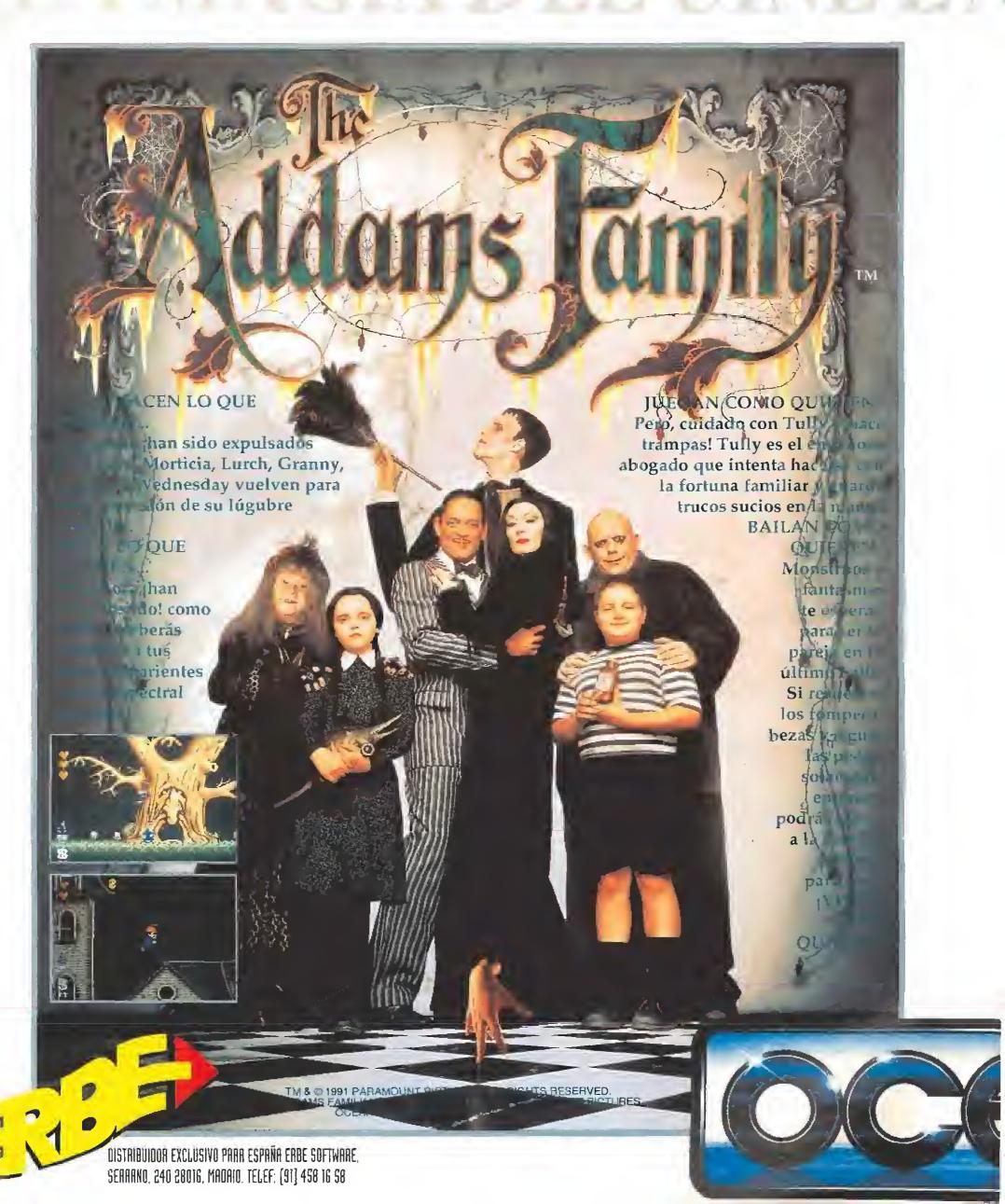


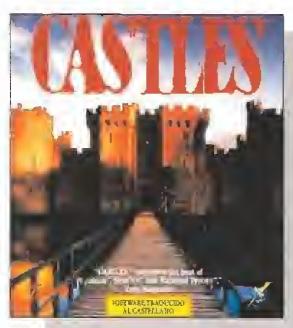
PLA MAGIA DIEL CINE EN



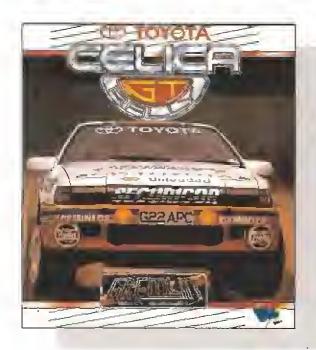
LA MAGIA DEL CINE EN











Double Dragon III. Arcade

¡LOS DUROS AHORA LO SON MAS!
Sólo los que dominen con suprema maestría
las artes marciales de la lucha, sobrevivirán en
Double Dragon III. Equipado con nunchakus,
granadas, puños de pinchos y espadas,
deberás superar con éxito cinco peligrosas
misiones.

Si sobrevives al desafío, mantendrás tu honor y descubrirás la verdad de la Piedra Rosetta. Disponible en PC, Amiga, Spectrum y Amstrad.

Castles. Role Playing

Como señor de tu reino, has construído el castillo de tus sueños, te has enfrentado a dragones sedientos de sangre, has estado implicado en brutales traiciones, has envíado tropas a la guerra y has defendido tus tierras contra ejércitos indeseables. Pero tus súbditos siguen sin estar contentos. ¿No será quizás que no debías haber vertido aceite ardiendo sobre sus cabezas ...?

Race Drivin'. Deportes

Puedes elegir entre 4 coches diferentes. Tres circuitos de carreras distintas. Registra tus mejores tiempos y después corre

contra tí mismo o contra las mejores carreras de un amigo.

Los gráficos en 3D son legendarios, los choques son tremendos y el pilotaje no puede ser más real.

Disponible en PC, Amiga y Atari.

Toyota Celica. GT Rally.

Simulador

Este realista simulador de rallies pone a prueba tus habilidades de piloto en más de 30 pistas diferentes de tres países. *Disponible* en *PC*.



Año VIII. - Nº 48 - Mayo 1992 - 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita HOBBY PRESS, S.A. Presidente Marte Ambino Consejero Delegado Jose I. Gomez-Centurión

Director Вальнар Солес Subdirectora Costina M. Fernándes Director de Arte Jesus Caldeno Diseito y Autoedición Carmen Santamaria Redacción Apsit Émilio Barbero Javeer de la Guardia Francisco J. Gulifritis

Directora Comercial Maria C. Pereta Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.) Devok Dela Eucrite (U.K.) čva Koegn (Afernacen)

Colaboradores Torri Verdü fermanda Herrera Pedra José Rodifiguez Manuel Garrido Samiago Ence Diego Görsez Rathel Tuesda Juan José Fernández Aartomo y Josif Dox Santús Marc Steadman Austra Pigrez Sicilia

Secretaria de Redacción Laten Genzillez Fotografia Daniel Ford

Director de Administración Josef Arrgel Amenia Departamento de Circulación Pauling Blanco

> Suscripciones Costana del Pro Tel 654 84 19/654 72 18

Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastión de los Reyes (Madrid)

Tel. 554 81 99 / Fax, 654 86 92

Imprime Altamera & Clis Barcelons, Km.11,200 28022 Maded Tel. 747 33 33

Distribución Tel: (93) 650 03 60 Markins de RentBarcotone

Cuculación controlada por O.J.D. Esta publicación es quembro de la Asociación de Revistas de información

MICROMANIA no se hace necesanamente sokdasta de las geiniones varildas por sus colaborations en his attiones límpados, Prohibida la regroducción ростинивает пребразарости rán los conforados de esta publicación, en todo o en garte, sen merimisa dyl-byliter

Deposito legal: M-15-436-1985

in este namero

Ya os lo deciamos en el número anterior: Larry es por sus propios méritos nuestro personaje estrella. Este playboy va a dar mucha guerra, aunque tenga tan mala suerte. Ahi tenéis en nuestra portada a «Larry I», para lo que le mandéis.



«Star Trek 25th Aniversary»



«Leisure Suit Larry»







«The Lord of the Rings»

MEGAJUEGO, «Parasol Stars», un nuevo juego de Ocean, para que "cantes bajo la lluvia".

9 ACTUALIDAD. Un repaso por el panorama internacional para estar bien informados.

DARK SEED, Os presentarnos una nueva compania y la preview de su primer juego.

MANIACOS. Descubre con Ferhergón todos los secretos de «Dark Heart of Uukrul», un genial JDR.

OLIMPIADAS-92. El primer juego de alimpiadas del software mundial presentado en exclusiva en esta preview.

STAR TREK. Videoadictos con orejas en punta, preparad las naves para otra misión por la senda estelar.

LOS ADDAMS. Si ya has visto la pelicula, prueba con la nueva entrega de Ocean. Jugarás con tres marios...

GODS. Con este juego conseguirás la inmortalidad. Además, te regalamos un póster con todos sus fases.

PUNTO DE MIRA. Aclárate los ojos, ponte las !entillas o l'impiate las gafas, y centra tu punto de mira.

CONSOLAS. Estas cinco páginas te convertirán en un consumado consolero.

73 LARRY. Acompáñanos en un singular recorrido nocturno junto al personaje más popular de todos los tiempos.

78 LORD OF THE RINGS, Tolkien es mucho Tolkien, y su «Señor de los anillos» os irá como eso, como anillo al dedo.

82 ROGER NABOLIA ROGER RABBIT. Ayudad a contrar a un travieso bebé,

MICROMANÍAS. La sección 86 más disparatada y loca, para y por los micromaniacos.

92 ARCADE, Recreated las recreativas, recreando ARCADE. Recréate con tus recreaciones...

PANORAMA. Vete al cine, escucha buena música, pero antes lee esta interesante sección.

CARGADORES, La mane-6 ra más sencilla de superar todos tus problemas.

a hemos dejado atrás las vaciones de Semana Santa y aqui estamos de nuevo en nuestra ci-

ta habitual dispuestos a daros mucho juego. La revista que tenéis en vuestras manos pretende manteneros informados sobre las últimas e interesantisimas novedades que han aparecido en estos treinta últimos dias.

Para empezar hemos querido dar un nuevo rumbo a la sección de Actualidad para contaros, por medio de las noticias que recibimos de nuestros corresponsales, todo lo que

pasa por esos mundos de Dios. Hablando de novedades y exclusivas que mejor para entrar en materia que contaros lo que encontraréis en nuestra sección de previews. Topo Soft está preparando una sorpresa "olimpica" que os desvelamos en rigurosa primicia. Al igual que las primeras pantallas de «Star Trek 25th Aniversary». Spock, Kirk y McCoy os están esperando en el puente del Enterprise y en las páginas de la revista. También tiene su lugar «La familia Addams», un claro ejemplo del importante papel que tiene el cine en este mundillo.

Este mes llega además a nuestras páginas una nueva compañía americana. Su nombre es CyberDreams y de mano de su Director podrėis conocer los misterios cibernéticos que se esconden en su inquietante primer

juego: «Dark Seed». Ya hemos llegado a nuestra sección de mapas y no podéis imaginar lo que hemos sudado para poderos ofrecer al completo la última y mejor creación de los extraordinarios Bitmap Brothers. «Gods» es un arcade largo, largo y adictivo, adictivo, de lo mejorcito que estos chicos han programado. Con los mapas y el artículo seréis capaces de conseguir la in-

mortalidad...o casi. «First Samurai», «The Rocketeer», «Unreal», entre otros, son los programas que nuestros expertos han analizado a fondo. Y tampoco se han librado los más recientes lanzamientos en cartucho para las consolas más populares: «Jackie Chan», «Chip and Dale», «Hellfire», «The Immortal»...

Si no habéis llegado al final del «Leisure Suit Larry» todavía, ahora lo váis ha hacer con nuestro completo Patas Arriba. Roger Rabbit es el protagonista de «Hare Raising Havoc», una producción de Disney para la que también os proporcionamos las pistas esenciales. Micromanias, Arcade machine, Panorama Audiovisual y Cargadores son las secciones que cierran este número de Micromanía. Os dejamos con la revista y nos vamos corriendo para preparar el pròximo ejemplar donde os aguardan nuevas sorpresas. Hasta pronto.

La Redacción.



En busca del reino desaparecido









Como la Atlántida, el fabuloso reino de Elsopea desapareció subitamente. A sus habitantes se les puede ver de vez en cuando ocultos en los lugares más inverosímiles y en muy raras ocasiones se relacionan con otros pueblos. Con la intención de descubrir los secretos de esta gran civilización, el ejército Daemonsgate pretende capturar a los nativos de Elsopea. Pero gracias a la ayuda del reino de Tormis, esa tarea será muy difícil de llevar a cabo. Como era de suponer, vosotros tomaréis el papel de capitán Gustavus, jefe supremo de la Guardia Imperial de Tor-

mis. Y para realizar vuestra misión, tendráeis que pasar por distintas etapas como el "Land Travel", el "Town Travel", el "Combat", el "Conversation" y el "Magic". Todas ellas pondrán a prueba vuestros reflejos y vuestra habilidad en la lucha.

«Daemonsgate» cuenta con multitud de gráficos y detallados mapas, difíciles "puzzles" y más de 128 personajes con los que tendréis que enfrentaros.

Gremlin es la compañia que lanza este arcade en las versiones Amiga, Atari y PC, con el que podréis jugar a rescatadores de imperios perdidos.

Viaje por tierras peligrosas

Domark ha editado un juego lleno de trampas. Se trata del «Shadowlands», donde debéis adoptar el papel de un espiritu muy vivo que tiene que atravesar tierras llenas de peligros. Con este juego, os acostumbraréis a tratar con muertos, esqueletos, monstruos y demás agradables sarpresas que os esperan por vuestro oscuro recorrido.

El objetivo es reunir a las almas en pena con las que os cruceis y llevarlas al Altar, donde encontrarán descanso eterno. Este juego de rol, que aparecerá en Amiga, Atari y PC, cuenta con una espectacular innovación tecnica. Se trata del sistema de iluminación que utiliza nuestro espiritu para abrirse camino por los oscuros campos por los que atraviesa.

El mejor fútbol de Europa

Los de Elite han publicitado esta nueva entrega del «European Champioship» diciendo del mismo que "en verdad se trata de un arcade con mucha acción y no de un simple y tedioso juego de futbol". Muy fuerte para empezar, aunque esta promesa parece, en una primer vistazo, una firme realidad.

Y decimos esto porque en «Championship 1992» encontraremos, entre otras cosas: visión de la acción desde primera linea de juego;



enorme variedad de pases y combinaciones entre los jugadores; y numerosas técnicas de juego. Cuando lo instaléis en vuestro PC, podréis jugar contra los mejores equipos europeos, las más interesantes finales.

MEGA

■ OCEAN ■ Disponible: ATARI, AMIGA ■ V. Comentada: AMIGA ■ Arcade de plataformas

í, son Bub y Bob, los dos protagonistas de «Bubble Bobble» y «Rainbow Islands», que para goce y disfrute de todos los amantes de los mejores juegos de plataformas a la vieja usanza, vuelven con lo que es su tercera aventura, «Parasol Stars».

Poco les ha durado el merecido descanso que obtuvieron tras rescatar a los habitantes de las Islas del Arco Iris (Rainbow Islands), porque nada más deshacer sus maletas —en las que, por cierto, se trajeron como souvenirs los dos paraguas mágicos multicolores de los que ahora hablaremos en profundidad—, recibieron un telegrama urgente firmado por los gobiernos de todo el universo: "Universo en peligro. Stop. Chaostikahn nos ataca. Stop. Miles de monstruos siembran el pánico. Stop. Necesitamos su ayuda. Stop".

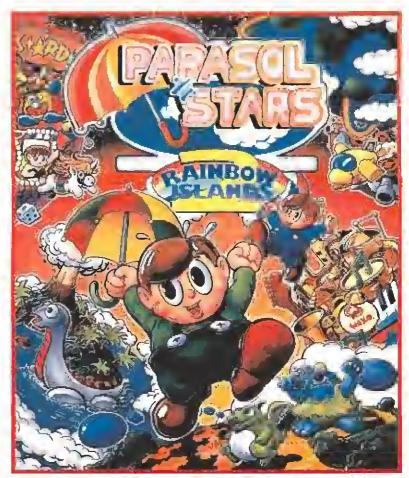
No hace falta decir que raudos y veloces, Bub y Bob salieron de nuevo disparados por la puerta, dispuestos a enfrentarse con cuantos villanos se cruzasen en su camino..., pero ¿Y vosotros?, ¿estáis dispuestos a acompañarles en esta nueva aventura?

De planeta en planeta

Ocho son, en principio, los mundos que nuestros héroes tendrán que recorrer para limpiarlos totalmente de enemigos. Y decimos en principio porque en las instrucciones se nos previene de que es muy posible que se nos reserve alguna sorpresa especial de última hora tras completar todos los planetas, que por orden de aparición son los siguientes: Music World, donde encontraremos enfurecidos instrumentos como pianos o trompetas; Woodland World, tomado al asalto por criaturas que emergen de árboles mutantes; Ocean World, poblado por nada amistosos pingüinos o cangreios; Machine World, la residencia de peligrosas criaturas mecánicas; Casino World, donde cartas y monedas se rebelarán contra nosotros; Cloud World, surcado por aviones, helicópteros y satélites; Giant World, la tierra de los gigantes; y Rainbow World, la esperada vuelta a casa, donde tal vez nos espere el ansiado descanso o tal vez no, quien sahe...

Nos hicieron disfrutar lanzando burbujas que encerraban en su interior horas y horas de diversión. Volvieron para llenar nuestro mundo con el bello

colorido de cientos de arco iris. Ahora están aquí de nuevo, paraguas en mano, para protegernos de la lluvia de emoción y diversión que se nos avecina.





Cada uno de estos, está dividido en diferentes pantallas estructuradas al clásico estilo de «Bubble Bobble», si bien en más de una, por poscer mayores dimensiones, podremos observar como los escenarios se mueven con "scroll" horizontal a la par que lo hacemos nosotros.

Para pasar de una pantalla a otra, bastará con que la limpiemos totalmente de enemigos, cosa que podremos conseguir fácilmente gracias a unos objetos que logran así convertirse en los auténticos protagonistas del



Partido tras partido iremos descubriendo paulatinamente algunos usos de nuestro paraguas, tanto para defendernos como para atacar a nuestros enemigos.

PARASOL STARS



Si recogemos las gotas de lluvia con nuestro paraguas las podremos utilizar como arma contra nuestros adversarios



En general el juego viene a ser una estupenda combinación entre «Bubble Bobble» y «Rainbow Islands».



Aunque los gráficos no son especialmente brillantes, destacan sobre todo por su colorido y su simpatia



La opción de juego simultáneo para dos personas resulta adictiva hasta niveles insospechados



Al igual que sus dos predecesores, el juego recoge en su desarrollo lo mejor de los clásicos juegos de plataformas.



Algunos de los escenarios tiene un tamaño mayor de lo habitual, por lo que poseen "scroll" hacia los lados.

juego (de hecho le dan nombre) y que ya mencionábamos al comienzo de estas líneas: los paraguas mágicos.

A paraguazo limpio

Los que un su día fueron fanáticos de «Bubble Bobble» y de «Rainbow Islands», recordarán que ambos juegos, a pesar de su aparente sencillez, escondían multitud de trucos y secretos que sólo tras jugar varias partidas se lograban descubrir.

Lo mismo ocurre con «Parasol Stars». Aunque en principio parece que todo lo que hay que hacer es destruir a los enemigos, a base de varios paraguazos, -uno para inmovilizarlos y otro para destruirlos-, poco a poco iremos descubriendo que nuestros paraguas, en combinación con otros elementos que aparecen en pantalla, son capaces de sorprendernos con un extenso abanico de posibles usos, todos ellos destinados a hacer frente a nuestros enemigos.

Muchos de estos detalles están explicados en las instrucciones del juego, pero sólo algunos los descubriremos haciendo uso de

Al final de cada uno de los mundos nos veremos las caras contra gigantescos secuaces de Chaostikahn, que se empeñarán en complicarnos el paso de nivel.

la técnica más lógica y divertida: jugar y jugar sin parar.

Nuestra opinion

Comenzando por confesar que somos unos enamorados de las aventuras de Bub y Bob, no creemos pecar de pareialidad si decimos que este «Parasol Stars» es uno de los arcades más divertidos que hemos visto. Tanto en el modo de un jugador como en el de dos, lo que abordará será una exhibición por parte del tándem Taito/Ocean de cómo convertir algo tan simple como un juego de plataformas en todo un especiáeulo visual, que logra transformar la pantalla de nuestro ordenador en toda una lluvia de diversión y colorido.

J.E.B.



Los guerreros del espacio

«Space Crusade», como su propio nombre indica, va de de cruzadas espaciales en busca de imperios cautivos y es la conversión que Gremlin ha realizado del juego de tablero del mismo nombre. Para lograr vuestro objetivo, dispondréis de cuatro fornidos marines. Los aliens de este juego de rol están interpretados por vuestro ordenador, ya sea Amiga, PC o Atari.

Con «Space Crusade» tendréis la posibilidad de elegir la misión, las armas y el equipamiento que deseéis para vuestros hombres. A



medida que vayais superando las distintas pruebas, ireis ascendiendo de rango, hasta llegar a Capitán Supremo. Pero no creais que es fácil, ya que cuando intentéis realizar alguna mision, miles de criaturas diabólicas os asaltarán. Y ahora, ¿os atrevéis con «Space Crusade»?

Las víctimas del aire

En «Birds of Prey» vuestra escuadrilla, compuesta de 40 cazas, deberá eliminar a sus contrarios por tierra, mar y aire. Para ello tendréis que guiar vuestros aviones a lo largo de 12 escenarios de batalla. Podréis elegir ser de la Otan o de las fuerzas soviéticas. Los programadores de «Birds of Prey», Argonaut Software, nos presentan este simulador, creado



en Amiga y Pc para Electronic Arts, con unos gráficos más que aceptables y un sonido supersónico.

Ligar, ligar, ligar

Los de Sierra están que lo parten todo con su playboy estelar, Larry. La quinta entrega de este entrañable personaje nos llegara también en castellano, para que podáis seguir sus ligoteos en idioma patrio

Para principios de verano se lanzará este «Larry 5», en el que podréis asistir a la medio-transformación de esta "máquina del amor". Nuestro Larry, ya con novia formal, tendrá que buscar a las seis mujeres americanas más sexies, para que intervengan en una pelicula pornográfica que le ha encargado una cadena de television.



Mientras tanto Patti, su novia, se lia con un agente del FBI, cuando investiga una serie de delitos.

Entre todas las novedades que nos ofrece «Larry 5», lo mejor es la posibilidad de dirigir tanto a nuestro personaje como a su novia, por las diferentes pantallas que tienen que atravesar.

Ajedrez de altura

Para los locos del aje- sufrirás los difíciles niveles drez, todo nuevo juego que, de este tipo, se lanza, se recibe con los brazos abiertos. De este modo se recibirá «Chessmaster 3000», cuyas novedades se centran en sus excelentes gráficos, su menú simple y su enorme variedad de opciones.La verdad es que si eres un maestro,

con los que cuenta este juego de Software Toolworks.

Por último, no te olvides de pedirle a tu PC que te muestre la partida que el pasado año disputaron en Lyon los grandes maestros Kasparov y Karpov. «Chessmaster» te la muestra y te invita a jugar en la misma.



Leer es una de las mejores formas de estar en forma. Sus efectos no se ven pero se notan.

Un buen libro te hace más inteligente y la inteligencia es la clave para saltar barreras. Hasta en las cosas más triviales.

Gran Angular es una colección de libros, cuidadosamente seleccionados, que por su variedad de temas de interès, es una de las mejores opcianes a la hora de leer. Dedica a su lectura unos minutos al dia y seguro que te sentirós más

ALGUNAS SUGERENCIAS PARA ESTAR EN FORMA:



EN UN LUGAR LLAMADO TIERRA. Un hambre es acusada de cameter un asesinata. La victima, un ardenadar. Esta es una inquietante histaria del futura. Si te gusta la infarmática na te aierdas este libra. Un canseja, antes de camenzar a leer apaga tu PC.



EL DIARIO DE ALBERTO. Alberta es garda, tímida, enamoradiza pera insegura, su padre es alcahálica y su madre está a punta de largarse de casa. Si quieres canacer más lee su diaria y te darás cuenta de que puede ser tu mejar amiga.



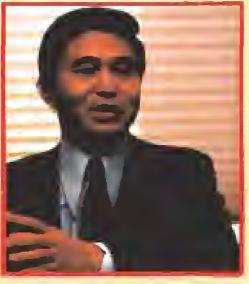
ACTUALIDAD

EL DIRECTOR GENERAL DE NINTENDO VISITO ESPANA

oincidiendo con la aparición en el mercado europeo de la nueva consola SuperNintendo, Mr. Todori, director general de Nintendo, hizo una visita relámpago a nuestro país, en el transcurso de la cual tuvo la gentileza de charlar con nosotros durante unos minutos.

Mr. Todori nos comentó, entre otras cosas, que el retraso en la aparición en el mercado europeo –en Japon lo hizo a finales del 90– de la nueva SuperNintendo se ha debido básicamente a la diferencia entre los sistemas de video PAL que ha requerido desarrollos de hardware especificos. Al mismo tiempo dijo que no estaba claro –pese a los insistentes rumores– el lanzamiento de una Game Boy en colores por tres motivos principales. Por una parte, las pantallas de cristal líquido en color que suelen usar este tipo de consolas son, hasta el momento, suficientemente caras como para desaconsejar la fabricación de un producto de este tipo. El elevado consumo eléctrico de estos dispositivos es otro de los motivos, ya que son unos autenticos devoradores de pilas. Al usuario le sale muy caro jugar, lo que puede provocar que el producto resulte poco atractivo. Por ultimo, argumentó que este tipo de pantallas es muy dificil de observar con luz solar lo que finalmente hace del color portátil más un inconveniente que una ventaja.

Para el Mr. Todori la situación de Nintendo es magnifica en todo el mundo, con casi 80 millones de consolas (sumando todos los modelos) vendidas. El mayor mercado potencial sigue siendo los Estados Unidos --por el número de habitantes-aunque el mercado Eu-





Mr. Todori, Director General de Nintendo, revisa junto a Andrew Bagney, Director General de Erbe, ejemplares de nuestras revistas

ropeo es donde últimamente se manifiestan los mayores índices de crecimiento. En Japón su cuota en el mercado de consolas se sitúa en torno al 95%. Mr. Todori piensa que los tres mercados son diferentes en cuanto a gustos por lo que ahora trabajan en estrecha colaboración con compañías de desarrollo de software ubicadas en estas zonas, con objeto de crear productos lo más acorde posibles con las exigencias de cada mercado en particular. Un ejemplo de esta colaboración es la compañla británica Ocean, en Inglaterra.

Respecto a los planes de futuro no quiso pronunciarse aunque insinuó que están preparando algo importante que actualmente no podia mencionar. No creemos que se trate del CDROM para la SuperNintendo porque este periférico no estará disponible, con seguridad, hasta el año pròximo.

En cuanto a las ventas de SuperNintendo – producto estrella de la compañía en estos momentos- Mr. Todori mencionò que la previsión para el 92 es de situar en el mercado Europeo 2,5 millones de unidades, de las cuales piensan que en España podrian venderse en torno a as 250.000. Estas cifras no exageran en lo más mínimo si tenemos en cuenta que sólo en los primeros 40 dias de puesta a la venta en Japón, se vendieron alrededor de 700.000 unidades de SuperNintendo.

NUEVA GENERACION DE PREMIOS

a revista francesa «Génération 4» repartió sus galardones anuales el pasado 24 de marzo, en la capital gala. La también no menos conocida compania «Delphine Software», se hizo con tres de estos premios. Su programa «Another World», consiguió el reconocimiento al juego de acción más original y al de mejor animación. La misma firma obtuvo el galardón a la mejor compañía francesa del año. Entre los restantes premios podemos destacar los concedidos a «Secrets Weapons of the Luftwaffe», «Monkey Island 2» y «Robocop 3».



OYE...aME VES?

uántas veces has pensado en poder ver a aquellos con los que hablas por teléfono? Amstrad quiere intentar que ésto no sea sólo un privilegio de unos pocos yuppies, y por eso se ha propuesto lanzar un videoteléfono, el Stand C4/D3 Hall 7, de forma masiva.

Sus dimensiones son realmente increibles, 205 mm. de ancho por 110



mm. de alto, y su pantalla a color tiene 3 pulgadas, con la posibilidad de acoplarse a una camara CDD que abarca 50 grados de visión de campo. También podréis congelar las imágenes más interesantes de vuestras conversaciones.., asl como ajustar su brillo y contraste.

LUCAS A POR TODAS

ucasFilm Games, una de las mil divisiones que tie-<mark>₌ne la </mark>mega compañia americana LucasArts Entertaiment, ha conseguido un nuevo premio. Esta vez se trata del galardón que todos los anos otorga la Asociación de Publicistas de Software de América, y que ha concedido el primer premio al juego «Secret Weapons of the Luftwaffe»

"Lo mejor de este reconocimiento", comenta Kelly Flock, director del Departamento de Desarrollo de LucasFilm Games, "es que viene de un gru-



po muy selecto de periodistas que trabajan en este sector. En mi opinión, es el más importante premio en el terreno del software de videojuegos".

De esta forma se han visto recompensados los 18 meses de trabajo que Larry Holland invirtió programando «Secret Weapons of the Luftwaffe». Juego que, como

ya habėis experimentado, enfrentaba, en un espectacular simulador de vuelo, a las fuerzas aereas aliadas y a la aviación nazi.

EL TRADE

A PUNTO

a os lo contábamos en el número anterior y os lo volvemos a repetir por la repercusión que va a tener para todos vosotros. El European Computer Trade Show abrio sus puertas hace unos días y en nuestro próximo número tendréis un amplio reportaje sobre el mismo.

Hasta el Business Computer Trade Centre de Londres se han desplazado dos de nuestros directores con el fin de recoger toda la información posible de esta gran feria. Premios, novedades, las mejores compañías del sector, y muchas más cosas se han dado cita en la capital británica. Sed pacientes, merece la pena.

MEJOR ARMA PARA OBTENER STAKS

o hay ya ningún ordenador que no necesite un buen joystick para proporcionarnos el aprovechamiento total de nuestros juegos. Hasta hace poco se libraban los Pc y compatibles, pero ahora incluso hasta ellos necesitan de este popular periférico.

MOTHER SHIP



omenzamos este especial joysticks hablandoos de uno bastante ≠curioso que distribuye Erbe. El «Mother Ship» tiene el interior hueco para que puedas introducir en su bose el "pod" de tu consola de videojuegos Nintendo y convertirlo en un auténtico joystick de los de toda la vida. Además el «Mother Ship» incorpora un interruptor para intercambiar los botones A y B del clásico mando de la NES. Su precio es de 2.400 pesetas.

TERMINATOR



a verdad es que este nombre nos suena de algo... Bueno, el «Terminator» es un joystick estándar que usa Norma Atari, o sea que sirve pora los ordenadores clásicos: Atari, Amiga, Amstrad..., pero construido sobre una base especialmente robusta para que no lo rompas con tanta facilidad como has hecho con tu último

Posee "microswitches" pora un control más ajustado del movimiento de los elementos de pantalla y un magnífico y eficiente triple "autofire", para matar más y mejor. Lo distribuye Proeinsa y cuesta 3.600 pesetas.

ADVANCED GRAVIS



C i queréis todo un señor joystick tendréis que contar con Gravis. Es una compañía norteamericana especializada en hacer mandos con diseños bastante sofisticados. Este madela, en concreto, únicamente sirve para Pc y compatibles, aunque también existen versiones estándar desarrolladas con Norma Atari, y está pensado para los amantes de los simuladares de

Es analógico, no registra los movimientas como todo o nada sino que va progresivamente recibiendo vuestras órdenes y las transmite poco a poco, como si estuviéseis pilotando un avión de verdad. En nuestro país lo distribuye Dro Soft y su precio es de 10.900 pesetas.

BUG



e acuerdo, os gustan los joysticks manejables que además no ocupen demasiado espacio en la «The Bug», la pulga, es sobre todo eso, muy manejable. No es un mando de mesa, sino de mano y está diseñado de forma ergonámica pora resultar especialmente cómodo. Es pequeño y resistente, dos cualidades esenciales para usarlo en cualquier circunstancia, sin necesidad de complicaciones. Cuenta también con "autofire" y "microswitches". 3.500 ptas os castará esta "pulga". Lo distribuye Erbe.

MEGABOARD



ay gente que no se conforma con un pequeño joystick, todo lo ■ hacen a lo grande. Para ellas está pensado el «Megaboard». Un supermega-monstruo que tiene varias ventajas sabre los mandos clásicos. Su base es enarme lo que impide que necesite ventosas y artilugias así que se despegan, todos lo hemos sufrido, al primer embote. Luego tiene un cronámetro que hace sonar una alarma al cabo del tiempo que lo hayas programado, ideal para competiciones, más "autofire", "microswitches", varios botones de disporo... y por 6.250 pesetas. Lo distribuye, Dro Soft.

CRYSTAL TURBO



e Inglaterra nas llega este bonita manda completamente ansparente, de hay su nombre de «Crystal». Es un mando clásico y, como tal, no incluye nada revolucionario, sólamente que incorpora un plástico especialmente resistente para hacerle duradero y, cáma no, "autafire" y "micraswitches" Puede ser vuestra elección definitiva si buscáis un buen joystick, que además sea bonito y encima borato porque sólo cuesta 3.250 pesetas. Lo importa Proeinsa.

FLIGHTSTICK



o hay nada como volar, y para hacerla sin peligro mejor con un ordenador. El problema es que manejar un avión no es fácil con un joystick normal. Menos mal que pénsondo en nasotras se ha diseñada un mando analógico como el «Flightstick». Para aficionados a simuladores de vuelo con vértigo, aunque unos botones permiten que también podamos usarlo para matar marcianitos.

Este excelente joystick la distribuye Proeinsa y lo puedes conseguir por 9.500 pesetas.

GAMMA-RAY



•antador digital de tiempo, reguladar de la velacidad del 'autofire", múltiples botones de disparo, "led" indicador de dirección y fuego, base extra-grande y Norma Atari en sus conectores, lo que significa que vale para casi todo tipo de ordenadores.

«Gamma-ray» viene completito en todas sus funciones. Con él se mata más y mejor, se salta más alto y se consiguen terminar los juegos con más facilidad. Su precio es de 5.500 y lo distribuye Dro Soft.

VICTORIA EN TUS JUEGOS FAVORITOS

Como nuestra misión es, por encima de cualquier otro objetivo, manteneros informados y al día, nos hemos puesto en contacto con las distribuidoras españolas y les hemos pedido que nos proporcionen sus mejores bazas en este mundo del joystick. No están todos los que son pero son todos los que están.

No hemos querido en ningún caso hacer una comparativa, la elección de un joystick depende mucho de las características de cada jugador, pero esperamos que las pistas que os damos os ayuden a elegir el mejor para vesotros y que lo distrutéis durante mucho tiempo. Vamos allá.



ANALOG SABRE



🖣 ada vez hay más juegas para Pc que exigen la utilización de 🗾 joystick para disfrutarlas a tope. El «Analog Sabre» es un manda que, siguiendo la línea de los joysticks clásicos, ha mantenida el diseño de estos pero incarparando en su interior tada la tecnología necesaria para aumentar de formo cansiderable su fiabilidad y durabilidad. Puede ser usado indistintamente para simuladares y/o arcades. Posee "autofire" y una comodidad de maneja realmente soberbia. Lo importa Erbe y cuesta 4.900 pesetas.

TORTOISE



unque parezca una animalito y dé la impresión en un primer vistazo de ser algo incómodo, el Tartoise» es altamente manejable Sobre todo en juegos en los que es preciso ajustar los movimientos perfectamente y no es necesaria una rápida velocidad de disparo.

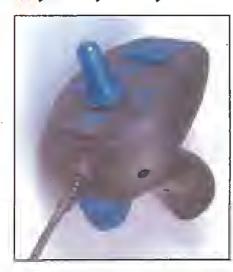
Un detalle curioso, y de agradecer es que «Tortoise» ticne un sistema de autocentrodo rápido que permite una envidiable rapidez de reflejos. Por lo demás tres botones de fuego y Norma Atari. Es de Erbe y su precio és de 2.900 pesetas.

TOP STAR



on base transparente y un braza anatámico como pocos, el «Top ≠star» es un magnífico jaystick. Estas dos cualidades, junto a un "autofire" asombrosamente eficiente, le hacen especialmente útil en arcades rápidos, de las de disparar mucho y acción en grandes dasis. No os preocupéis por darle meneos de un lado a otro porque también lleva unas ventasas especiales que le proporcianan un agarre super sólido a la mesa. Y no olvidemos hacer mención a su robustez: resiste si tú resistes, coma decía el anuncio. Está disponible en nuestra país gracias a Dro Soft y vale 5.300 pesetas.

NAVIGATOR



■l nombre de Konix en el mundo de ■los joysticks siempre ha sido sinónimo de calidad, y uno de sus productos más acabados es este «Navigator».

Se acopla a la forma de la mano perfectamente y sus "microswitches" son especialmente sensibles lo que hace que obtengas una respuesta super rápida a

tus mavimientos, ya no te harán picadillo porque el mando no te respanda en el momento justo, su publicidad dice que es efectivo durante muchos miles de horas y desde luego parece que es cierto. Tiene "autofire" y está fabricado bajo Narma Atari. Es de Proeinsa y cuesta 3.600 pesetas justas.

STEALTH



a colegas, na es un ovni, es un extraña joystick diseñado por «Ktron». Ál no necesitar ningún tipa de apayo y controlarse con las das manas resulta muy manejable aunque resulta alga complicoda acostumbrarse a él. Ya sabéis que todo la nuevo implica un período de aprendizaje. Está garantizada para cinco millanes de mavimientas y no es te extrañará que sus fabricantes hayan depasitada en él tanta canfianza cuando lo tomes entre tus manos. Por supuesto cuenta con un "autafire" regulable en velocidad y "micraswitches". Se puede usor en todos los ordenadares que utilicen la Narma Atari, cuesta 2.999 pesetas y la distribuye Erbe.

THE CRUISER



abéis notado que hay algunos juegos en los que debido a la sensibilidad de vuestro joystick os matan siempre? Quizás haya llegado el momento de pensar en cambiar de mando. El «Cruiser» tiene la posibilidad de ajustar su sensibilidad en tres posiciones, por lo que todos vuestros problemas se acabarán en cuanto lo conectéis y carguéis el programa de marras.

Sumadle que cuenta con ocho "microswitches"y dos botones de disparo ultrarrápidos y os encontrareis con un sensacional y efectivo joystick de "crucero". ¿Sabéis quién lo distribuye? Praeinsa. ¿Ý cuál es su precio? Poco dinero, 2.995 pesetas.

SUPER PRO ZIP STICK



ay "autofires" y "autofires", y el de este joystick pertenece al segundo grupa: el de los buenos. Su principal cualidad es que esta pasibilidad de disparo rápido tiene tres posiciones diferentes: la primera es la habitual, la segunda suelta ráfagas, y es muy útil en los juegos en que no funciona el "autofire" pero es necesaria una elevada cadencia de disparos, y la tercera es la clásica que hace que no dejes de lanzar "pepinazos" hasta que no sueltas el batón de fuego, para masacrar a gusta. El «Zip Stick» se puede emplear camo jaystick de mesa o quitarle las ventosas y usarle can las dos manos, una original e interesante posibilidad. "Microswitches" y un diseño compacta son el resto de las bazas de este mando frente a sus competidores. Su precio 3.400 pesetas y su distribuidor: Proeinsa.

PISTOL STICK



MEJOR ARMA PARA OBTENER LA VICTORIA TUS JUEGOS FAVORITOS

In buen jaystick para Pc y compatibles tiene que poseer una serie de cualidades muy específicas: ser fiable, robusto, servir para simuladares y arcades y, sabre tado, ser cómada de utilizar. Todas estos características las cumple el «Pistol stick winner 1000», un auténtica ganador como dice su nambre, que te permitirá muchas haras de "marcha" en tu ordenador. Su precia también es muy interesante: 6.900 pesetas. La distribuye Dra Soft.

FOOTPEDAL



ay artilugias diseñados pora jugar de una farma específica que no te das cuenta de su utilidad hasta que los pruebas. Esta es lo que ocurre con un invento tan revalucionaria como el «Footpedal». Na es un jaystick pero sí es un joystick. Vamas a explicamas, sirve coma complementa para tu mando a puedes usarle camo tal si tadavía no te has comprado una. El «Footpedal» es programable y puedes usar sus pedales como ayuda en el juego. Par ejemplo, maver al persanaje con el joystick de mana, y disparar can el pie. Pera dande se saca el máxima portida o este original inventa es en las juegas de coches. Te recomendamas que lo uses con cualquiera de ellas. Lograrás una maniobrabilidad extraardinaria y batirás todos las récords. Cuesta 6,300 pesetas y la trae Dro Saft.

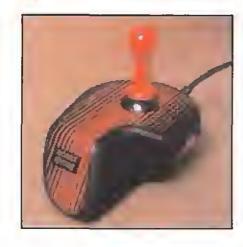
MERLIN



as pilatada alguna vez un avión ? El «Merlin» de Wico tiene una palanco muy

similar a las de las aeraplanos reales. Está dispanible para Pc y compatibles y es analógico, ya os hemos comentada la que significa esta y las ventajas que tiene, sobre tado en las simuladores de vuela o en las juegos de carreras. También cuenta con una apcián poco camún en los jaysticks de Pc, "autofire", pero que suponemos se va a ir generalizando poca a poco. Aunque su base no es demasiada grande, el material con el que han sida realizadas sus ventosas le proporciona un excelente agarre. Su precia es de 5.200 pesetos y la distribuye Erbe.

SPEEDKING



as jaysticks clásicas nunca pasan de mada. El «Speedking» es una de las ■mandas más duraderas que as podáis encantrar, su farma anatámica y el tamaña de la polanca permiten que las partidas en vuestras juegas favaritas sean mucha más fáciles. Ahara incluso lleva un potente y rápido "autafire". Fue uno de los primeros en incarporar "microswitches" y se le nota que fue un auténtica pionera.

Es de Kanix, la que siempre es una garantía, la distribuye Proeinsa y cuesta 3.400 pesetas. Hay modelas pora Pc, Nintenda y Sega con un precia ligeramente inferior.

QUICKSHOT TURBO



La elección de un buen joystick depende en gran medida de las características de cada jugador y, por supuesto, de cada juego.

√hablanda de clásicas na podíamas dejarnos en el tintera una versián remazada del joystick de toda la vida. Las Quickshat han permitida que toda una generación de jugones acabáramas nuestras juegos favoritos y hubo un tiempo en el que la marca estuva a punta de reemplazar al propia

Ahara, por supuesto, su aspecta ha variada bastante. Incarpora, pora garantizar la fiabilidad del dispora, ventasas reforzadas, autofire y, par supuesta, las inevitables "microswitches".

Este modelo en concreto es uno de los mejares con los que nos hemas tapoda. La distribuye Dro Soft y su es de 2.000. Además de buena, barato.

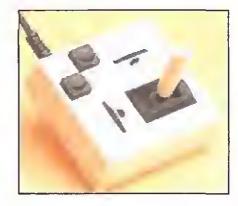
MEGASTAR



n jaystick verdaderamente mego y no sálo por su tamaño. Es transparente y tiene una base tan grande que na padrías despegarle de la mesa aunque le pegaras una potada en el fragar de la batalla. Además lleva una especie de amortiguacián en las ventasas que impiden que se muevo cuanda la empujas con fuerza en situaciones comprometidos.

Esta diseñado para que puedan jugar can el también los zurdas, en las que pocos fabricantes pienson, y tiene un autofire muy rápida. Dura de verdad la distribuye Dro Soft y cuesta 6.000 pesetas.

MACH



Ja la sabemos; venga confesarla, acabáis de compraros un Pc y estáis buscando un buen jaystick ya que parece evidente que can las tiempos que corren resulta imprescindible. El «Mach I» cumplirá

vuestras deseas. Na es especialmente banita pera se maneja con bastante facilidad, tampoco tiene "autafires" que campliquen su uso demasiada. Es de esas mandos simples que valen para las juegas y que también permiten aprovechar todos las posibilidades de las programas de gráficos a CAD. La distribuye Praeinsa y cuesta 3.995

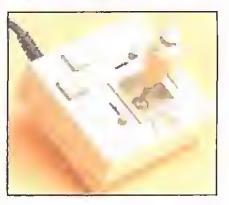
MANTA-RAY



ara las que tenéis el ardenadar sobre uno mesa pequeña a en algún ángula extraño que limitan el espocia cansideroblemente, necesitaréis un jaystick de mana de esos que no tienen ventosas.

El «Manta-ray» es ideal para estas situacianes. Su palanca está sobredimensianada pora que se sujete mejar y su farma encaja perfectamente en la mano. Cuenta también can varios batones de dispara pora que elijas el dedo can el que prefieres ametrallar a todos tus enemigas y un hermaso autofire. Toda por 3.900 pesetas. La distribuye Dra Soft.

MACH III



's el hermona mayar del «Mach I» y como, tal supera en bastante a su predecesor. Clara que también es a más camplicada. La polanca está realizada en acero especial y tiene tres batanes de dispara para hacerte más fácil la tarea de eliminar a tus enemigas. También posee un batán que le transfarma en específica para simuladares a para arcades de las de tada la vida. Tu compatible na será el misma si le canectas un «Mach III». Cuesta 5.995 pesetas y la distribuye Proeinsa.

Lo GUE SE LLEVA





330 Págs.

2,500 Ptas.

Uno de los ambitos informáticos de más rápido desarrollo en los últimos tiempos, son las conjunicaciones. Hoy día no hay nadie que se pueda considerar experto en informàtica sin conocer a fondo como funciona la interconexión entre equipos.

Este libro da un somero repaso a todas las técnicas y sistemas, sin centrarse en ninguno en concreto pero con una métodologia básicamente educativa. Un texto que te enseñará los fundamentos de las nuevas tecnologias sin necesidad de demasiados conocimientos previos.

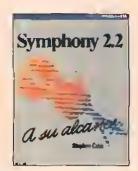
J.M.Huidobro

Paraninfo

NIVEL «C»

MANUALES

SYMPHONY 2.2



740 Págs.

5.035 Ptas.

Según se va generalizando el uso del ordenador en las pequeñas y medianas empresas, también se va haciendo imprescindible la utilización de paquetes integrados capaces de realizar casi todas las tareas propias de un eficiente administrador. Symphony es uno de los programas más conocidos y más sencillos de emplear. El libro que nos ocupa, da las claves para conocer a fondo esta potente herramienta, pero posee el pequeño defecto de que presupone que tenemos ya ciertos conocimientos informáticos. Su lenguaje es claro y su contenido interesante.

Stephen Cobb

McGraw Hill

NIVEL «C»

ACTUALIDAD

SEGA, UN PRESENTE CON FUTURO

adrid fue el escenario escogido por Sega España para presentar, hace unos días, a la prensa especializada los resultados de su gestión durante el pasado año y adelantar las líneas generales de su política para los próximos meses.

La presentación, que se caracterízó por su tono desenfadado e informal, tuvo un doble desarrollo. Mientras se celebraba la rueda de prensa, –que contó con la presencia de Paco Pastor (Director General de Sega España) y Nick Alexander (Director General de Sega en Europa)- en una sala contigua, donde estaban instaladas todas las consolas de Sega, tenía lugar una pintoresca escena.

Leticia Sabater acompañada por un gigantesco Sonic, la mascota "oficial" de Sega, organizaba concursos y sorteos entre los auténticos artífices del fenómeno Sega, los niños. Decenas de chavales disfrutaron durante más de tres horas de los juegos allí instalados y siguieron divertidos a la popular presentadora por todo el recinto.

En el transcurso de la rueda de prensa, además de hacer un oreve resumen histórico de la compañia, se resaltaron, en palabras de Paco Pastor y Nick Alexander, los excelentes resultados conseguídos el pasado año por Sega en todo el mundo y muy especialmente en España, lo que ha convertido a nuestro país en uno de los mercados más importantes para la compañía japonesa

Con la vista puesta en el futuro se comentó también la importancia que en este sentido tiene el Mega-CD, un CD ROM para la Megadrive que comenzará a comercializarse en



el mes de junío, ya que, según el propio Nick Ale-xander, "aunque a corto plazo el CD ROM implica, por las capacidades del soporte, en principio juegos de mayor calidad, más adelante sus posibilidades son infinitas porque el único límite de los programadores será la imaginación"

Nick Alexander definió la actuación de Sega en todo el mundo en tres líneas diferentes. Por una parte el consumo electrónico -donde se incluirían las consolas domésticas y

los videojuegos-, los centros de entretenimiento --que ya existen en Japón y nacen con el objetivo de agrupar a toda la familia en un mismo lugar para jugar- y la venta de máquinas recreativas, centrándose actualmente en el desarrollo de simuladores de imagen

Es en este apartado de investigación y desarrollo donde Sega ha decidido concentrar sus esfuerzos, ya que tienen pensado en un plazo muy breve incrementar considerablemente el número de personas de este departamento para desarrollar tanto hardware como software de alta calidad. Sega, que como sabèis, supervisa todo el software que se produce para sus máquinas, cuenta con muchas compañías independientes que se en-





Paco Pastor, Nick Alexander y Leticia Sabater en un momento de la original presentación de Sega.

cargan de desarrollar dichos juegos, no tiene pensado liberalizar la producción de cartuchos y según la opinión del propio Níck Alexander "si eso fuera así la calidad podria bajar y el mercado podria devaluarse como ha ocurrido en el mundo de los ordenadores".

Por lógica, en una charla posterior a la rueda de prensa, no pudimos resistir la tentación preguntar a Nick Alexander sobre los que significa para Sega la aparición de la Super Nintendo, la más directa competidora de la Megadrive al ser ambas consolas de 16 bits. Lejos de mostrarse preocupado Nick nos comentó que para ellos lógicamente el mercado americano, en el que Nintendo como marca está muy establecido, es todo un desafío, pero que poco a poco han ido escalando posiciones y no cree que la nueva máquina vaya a restarles ventas.

LLegó incluso más lejos afirmando que "la campaña que está llevando a cabo Nintendo con la Super Nintendo está enfocada directamente a promocionar los 16 bits y eso casi nos beneficia a nosotros"

Según Sega, la cosa va bien, y es que las consolas son todo un boom que, hoy por hoy, todavía está muy lejos de aproximarse a su punto más alto.

C.F.A.

PRIMER ONCURSO CANADIAN

a cadena nacional de tiendas Canadian, ha convocado su orimer premio para video-maniacos, del que saldrá elegido el mejor jugador de SEGA de España. Si deseas participar, deberás inscribirte en el mismo rellenando una solicitud que encontrarás en cualquiera de las tiendas Canadian, antes del 9 de mayo.

Si eres un jugador hàbil, y la suerte te acompaña, podrás participar en el Campeonato Internacional de SEGA 92, conseguir suscripciones en todos los juegos editados por SEGA, además de consolas de esta conocida firma. La principal idea de Canadian es poner en contacto a nuestro genios nacionales de los videojuegos con los de otros países. Todo un reto para aquellos de vosotros que os decidais a aceptar el desafío que os lanza Canadian.

NUEVAS TARJETAS DE SONIDO PARA PO

RO SOFT presentó en rueda de prensa en un céntrico Hotel de Madrid su nueva gama de productos hardware, más concretamente dos tarjetas de sonido adaptables a cualquier PC que disponga de un simple slot de conexiones libre.

La primera de ellas, es la SOUND MASTER+. Esta tarjeta de pequeño tamaño tiene prestaciones equivalentes a la conocida AdLib con la que es cien por cien compatible. Añade además un convertidor ana-

lógico/digital que facilita la reproducción de sonidos digitalizados con una frecuencia de hasta 44KHz lo que la situa en el más alto nivel de calidad de reproducción digital de entre todas las tarjetas de su mismo rango. Dispone de once canales de música sintética, 6 de melodía y 5 de ritmos, lo que supone que pueden oirse simultáneamente varios instrumentos musicales. Mediante el software apropiado, que también se suministra, puede conseguirse entre otras cosas, que el ordenador recite textos previamente escritos. El precio al que estará disponible esta tarjeta rondará las 13.000 pesetas y por fin podemos considerar que añade al PC justo el elemento necesario



Uno de los responsables de Dro Soft mostrando las características de la nueva Sound Master

para convertirlo en una gran màquina de entretenimiento.

Si nuestras aspiraciones van más allá y necesitamos, además de las prestaciones de la SOUND MASTER+, tener la posibilidad de digitalizar sonido con gran calidad provenientes de cualquier fuente de audio, comunicarnos con el ordenador mediante comandos de reconocimiento de voz o queremos convertir a nuestro PC en un secuenciador musical con posibilidades de MIDI incorporadas, entonces

no tendremos más remedio que adquirir el modelo de mayores prestaciones, la SOUND MASTER II, cuyo precio de salida rondará la 33.000 pesetas.

Ambos modelos incluyen un amplificador interno de 4 watios con el que pueden hacer funcionar altavoces miniatura, aunque los mejores resultados se consiguen al conectar la tarjeta a un amplificador externo de alta fidelidad.

Por último mencionar que, mediante la utilización de un pequeño programa (que también se incluye), puede conseguirse que ambas tarjetas sean compatibles con SoundBlaster, pero sólamente si disponemos de un PC 386 o 486.





ERBE SOFTWARE S.A.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid

Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

Además GAMEBOY es la cansola can mayar númera de juegos.
Las que más se llevan.
Las grandes éxitos y las últimas novedades recién traídas del mundo entera. ¿Ves por qué GAMEBOY es la que más se lleva?



ERES UN FENOMENO

mejar infarmación que caiga en nuestras manas. Aquí va la

Coma queremas que estéis al día de tada la que acurre mós alla de nuestras franteras, hemas decidida crear esta nueva sección que lleva par nambre Actualidad Internacional. En la misma encantraréis muchas juegas que aún na estón editados en nuestro país y que as comentaremas en rigurasa primicia. Para ella cantamas can un numerosos equipa de colaboradares extranjeros que ya se estón valvienda lacas para escribir sus nuevas crónicas llenas de navedades. La idea es así de sencilla. Esperamas que tenga una buena aceptación entre tados vosotros y que la sigáis númera a número. Nasatros, par nuestra parte, prametemas daros la

TRIBUS HUMANAS



NUESTRO HÉROE PARTICULAR

HERO

PSYGNOSIS

En preparación: AMIGA, ATARI ST

ste nuevo juego de Psygnosis nos sitúa en un futuro en el que los dirigentes de una nación experimentan can la raza humana, para llegar a crear superhambres. Pero los resultadas na san los esperados, por lo que las investigaciones se detienen, antes de que sea demasiado tarde. El problema camienza cuando roban las fórmulas que permiten tan increíbles transformaciones. En ese punto arranca el juega y nuestra porticipoción en el misma. Nuestra mision será lógicamente recuperar las fármulas, una vez que nas hayamos calzado nuestro traje de heroe. Este es uno de los detalles más originales del juego ya que «Hera» permite elegir el tipo de protagonista, hambre o mujer, que deseemos. Si quieres ser Botman, pues seros un hombre murciélogo, si Supermon, pues un musculaso y miope periodista. Lo mismo pora las féminos. Impartante es que, can uno o con otro, cansigas llevar a buen puerto tu cometido.





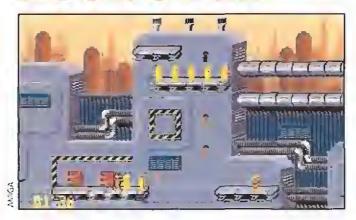
Visualmente, el juego es puro movimiento, y cuenta con la magnifica presentación que caracteriza a los juegas de Psygnosis. Sus innovaciones técnicas están muy logradas. Asi, cuando pasas al lada de una boca de riega, el agua y las burbujas que de alli salén parecen reales, como si pudieran tocarse can la mano, Tácticamente, nos encontramos con un progroma de desarrollo clásico en el que debemos deshacernos de todos los enemigos a base de estudiados golpes, par la que el entretenimienta está garantizoda a la larga de sus seis niveles. Estas incluyen misianes en una ciudad, en un complejo industrial, en unas

primera muestra de nuestra trabaja. Disfrutadla.

alcantarillas, en un almacén, en un desierta y en las bajas fondos. Nuestro hérae dispondrá de infinidad de mavimientas de ataque con las que vencer a sus enemigos en su búsqueda de las formulas rabadas. Dispondrá de mucha energia, pero deberemos administrarla sabiame ya que cada galpe que encajemos de nuestras enemigas, supondrá una importante merma de nuestra capacidad de reacción, Las pontallas estarán repletas de banus, que podremos coger avanzanda en cuatra direcciones, muchos de ellas san objetos especiales, entre las que destacan los escudos invisibles y valadores. Sus efectos sanaras, para que os hagáis una idea, se sitúan entre los de «Strider» y los de «Final Fight»,

En definitiva, «Hero» es un arcade que sorprende si lo comporamos con otros de sus mismas características. Pensad, sobre todo, en la posibilidad de crear vuestros propios superhéroes.

AZULEJOS VIVIENTES



OCEAN En preparación: AMIGA, ATARI ST

ni eres un incondicional de los juegos de habilidad tipo puzzle, Ocean te plantea un nuevo e interesante desafío.

«Pushover» tiene un objetivo bastante sencillo en teoría: derribor piezas de domino, que al caer quedaran desintegradas, lo que permite avanzar a las siguientes pantallas.

Dichas piezas están calocadas en diferentes platafarmas, siendo la mejar del juego que cada una tiene sus propias atributos especiales. Estas pueden reaccionar de seis formas diferentes: permaneciendo de pie, con lo que no ocurrirà nada; en posición detenida; exploranda; ascendiendo; sirviendo de puente; y rodando.

La clave para conseguir tu objetivo es dejar para el final determinadas piezas, antes de tumborlas. Si na te aseguras de que esto sea asi, en más de una ocasión te encontrarás con un mantán de fichas por los suelas de lu prapia pantalla, que te impedirán hacer cualquier movimiento, par simple que éste sea.

Lo reacción de derribo en cadena que se origina cuando calocas perfectamente tadas los fichas para ese fin, es altamente gratificante e invita a adentrarse en los secretos de una nueva pantolla. Es muy importante tener en cuenta que cuando estemos jugando al «Pushover» todos los derribos de fichas no deben hacerse necesariamente por medio de una línea recta. Existen infinidad de combinaciones capaces de llevar a cabo tu objetivo. ¡La dificil es dar can ellas!

El "Gl Ant" es lo que controla el jugador pora poder iniciar los derribos. También permite anticipar movimientos o tumbar de farma ràpida determinadas fichas con el fin de encantrar una perfecta combinación de derriba. Red Rat Software ha sido el equipo encargado de ogramar este juego p Ocean, Gracias a los gráficos y a las ingeniosas situaciones que hon creado, todo parece indicar que «Pushaver» pramete ser una de las juegos más divertidas que hayas visto últimamente. Especialmente si te gusta derribar azulejos vivientes por doquier.

■ MIRAGE

En preparación: AMIGA, PC

! juego que ahora os presentamos puede que os recuerde por su estructura, en una primera aproximación, a «Lemmings», pero nada más lejos de la realidad. «Humans» tiene su propia personalidad, que le diferencia de juegas camo el anteriarmente citada.

Básicamente, «Humons» nos muestra a una tribu de cavernícolas que han de superar 40 fases. No hay tiempo limite, pero si logramos superar las distintas pruebas en un corto espacio de tiempo, la puntuación oumentoró, Para pasar de una pantalla a atra tendremas que utilizar todo nuestro ingenio.

En muchas ocasiones, deberemos hacer una torre humana con todos los miembros de la tribu, siendo aquel que se encuentra en el tope de la misma, el que ayudarà al resto a pasar a la siguiente pantalla. A lo largo de las cuarenta pantallas encontraremos numerosos abjetos que nos ayudarán a avanzar. Si uno de nuestros humanos atraviesa un puente y lo rampe, deberemos hacer uno nuevo con los miembros de la tribu, teniendo mucho cuidado de no matar a ninguna en el intenta.

A medida que avanzamos será cada vez más difícil obtener los distintos objetos que aparecen en pantalla. Además, na todo será recorrer alegremente el mapeada, puesta que más de un dinasauria, a bichas similares, nas impedirán mantener unida a la tribu. Menas mal que un mago amiga nas afrecerá amablemente su magia.

En tres escenarios diferentes se esarrollarán nuestras andanzas: lo Edad de Piedra, lo Edod Media y la Era Espacial (en el Medievo, una catapulta nas lanzará al rescate de una hermasa princesa). Por desgracia, todavía tendremos que esperar algún tiempo hasta que Virgin decida lanzar este «Humans». Esperamos impacientes su llegoda.

UN VOLANTE DE LUJO

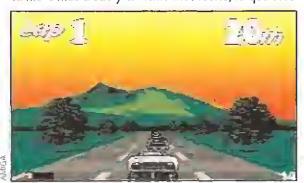
JAGUAR XJ220

🌉 En preparación: AMIGA, ATARI ST

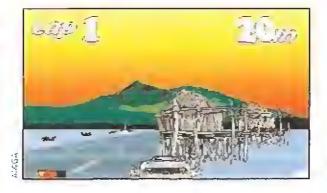
as pragramodares de la compañía Core no canducen simples utilitarios. Son expertos pilatos, que sála se conforman si están al volante de un Jaguar

Este nuevo juego de carreras se parece bastante al fabuloso «Lotus» editada par Gremlin hace unas meses, aunque cuenta can más elementas de sarpresa y de accian. En el «Jaguar XJ220», será pasible campetir can super caches cama las Ferraris, las Parsches, o los Lamborghinis, y en las circuitos que más as ape-tezcan, repartidos alrededor de veinte países, cama Estados Unidos, Rusia, Japan, la India, etc...

Las recorridos que tendrá que atravesar vuestro Jaguar, estarán repletas de dificultades. Encantrareis más obstáculas que en ningún atra juego de carreras. Asi, as sarprenderán gigantescas cataratas, interminables tormentas de arena, inmensos pantanas o peligrasos desprendimientas racasas. Las candicianes climatalógicas también aumentan en esta nueva entrega, no sólo en cantidad sina en calidad. Es decir, la niebla es mucha más espesa, la lluvia más intensa, la nieve más cruda y el vienta más fuerte, la que afec-



DIRIGE TU PROPIO EQUIPO



taro en más de lo que creéis a vuestra manera de conducir. Pera tadas estas cantratiempas cambiarán a mejor o a pear, dependienda del país en el que se desarrolle la carrera.

Otra novedad can la que cantarà este «Jaguar XJ220» es su "estada financiero". La idea es tan simple camo atractiva. Consiste en que el Jaguar dispane de una cantidad limitoda de dinera que tendréis que emplear la mejar que podáis o la larga de tada la temparada de carreras. Si cansigue buenas puestas en la parrilla de salida, su asignación ecanómica aumentarà espectacularmente. Par el cantraria, si resulta dañada a averiada después de una carrera, las facturas de las talleres rebajarán "sensiblemente" su presupuesto. Esto impedirá que podáis seguir el arden establecido de carreras, par la que, en vez de trasladaros can vuestra equipa de Japán a Italia, tendreis que hacerla a atro pois más cercana, cama la India, gastándaas menas dinera en el viaje y traslada

Pero casi lo mejor de este «Jaguar XJ220» es la pasibilidad de crear nuestras prapias circuitas, can nuevas puentes, curvas más cerradas, abstáculas más cantinuados, etc.., algo que prolonga la vida del pragrama e impedira que nas cansemas de canducir par los mismos recarridas y que nos brinda la apartunidad de sacar más partida a nuestra Jaguar XJ220, un "carra" na apta para principiantes. Especialmente sino tienen la edad para conducir.

CHAMPIONSHIP MANAGER

En preparación: PC, AMIGA, ST

urante más de siete añas han estado los permanas Callier diseñanda este nuevo juego de futbal, que cama su prapia nombre indica se centra en la labor estratégica que rodea a este departe. Se han fijada detenidamente en la amplia gama de pragramas que, del misma tema, existen en el mercado, y han creada una bastante novedoso, buscanda una realizacián técnica que permita incluir el mayar númera de datos posibles. Cama nata curiasa camentar que el pragrama ha sida desarrrallada integramente en Códiga Máquina, un lenguaje perfecta para gestión de datas a gran velocidad.

Aunque las menús de la pantalla aparecerán en castellana, las equipos san ingleses. Estas serán un total de 96, que se repartirán en cuatra sistemas de liga. En las inferiares, las equipas apanentes serán muy fáciles de vencer, pera a medida que se ascienda, la dificultad aumentarà, encantrándonos con cantrarias más hábiles y mejar preparados que nosotras

Lo mas destacable de este «Championship Manager» es la posibilidad de crear un equipa prapio, a imagen y semejanza de vuestras conacimientas futbalisticos. Si queréis un equipo que practique un juego de ataque, el mercada de jugadores con que cuenta este programa, as ofrecerá aquello que necesitáis. Los precias varian según la calidad de las futbalistas, de las que



podréis saber tada la referente a sus sus cualidades técnicas antes de camprarlas. Pera esta es relativa, ya que después de cada partida

es relativa, ya que después de cada partida obtendréis una puntuacián de cada jugadar, que puede na carrespanderse can la que esperabais... Si tu equipo juega bien, canseguireis más dinera de publicidad, la que as permitirá cantar can mejares jugadores y can más medias para llegar a la gran final eurapea. Otra navedad que intraduce este pragrama es la aportunidad de asegurar a las jugadares. En atras palabras, mientras estas estén de baja, aumentará ecanámicamente las arcas del equipo y podreis dispaner de las jugadares de reserva que tengais en el banquilla.

Antes de cada partido, podréis realizar un planteamiento técnica del misma. Pero, en caso de na hacerla, na hay problema, ya que las jugaclares os informarán sobre sus capacidades de ataque y de defensa, y de cómo conjuntarlas para vencer a sus enemigos, jugando de una forma segura y brillante.

ESTADO FENIX

ASHES OF EMPIRE



SENSACION DE VELOCIDAD

DOMARK En preparación: AMIGA, ST, PC





a principal diferencia de «Race Drivin» can Lespecta a la enarme cantidad de juegas de carreros que existen en el mercodo, es su gran manejabilidad. Nuestro coche se podrá anticipar en sus reaccianes a las de las atras vehículas. Pera la que es más importante, podrás conseguir bonus golpeanda vialentamente a tus contrarios, hasta sacarles de la pista

Hablanda de pistas, tres, y muy espectaculares son las que le ofrecerá «Race Drivin». Uno de éstas es para pilotos especialistas, con numerosos obstáculas y curvas muy cerradas, amén de atras muchas dificultades, que tendràs que salvar tu joystick, que esperamos sea muy manejable. Can este juega, abtendras una sensación de cantral y velocidod que te será muy difícil de alvidar.

MIRAGE En preparación: PC, AMIGA

l talenta de Mike Singletan, pragramadar de «Midwinter» y «Flame af Freedom» además de atra juegas histáricas camo «Dun Darach», está más que demastrada. Ha sida el creador de ingeniasas juegas cama el que ahora os presentamos, el «Ashes af

lmaginaas un munda alternativa y ficticia, campuesta par cinca repúblicas, a su vez farmadas par ocha estadas, que están en manas enemigas. La misián del jugadar será reconquistar esas estadas, canvertidas en cenizas tras la batalla de captura. Cada una de estas estadas se encuentra emplazada en un lago, protegido a su vez par patentes armas que impedirán su liberacián

La característica principal de este juega es la accián. Deberás ser muy rápida en todas tus aperacio-nes de reconquista -el tiempa no carre en balde-, sina quieres verte inmersa en una destrucción total que te obligará a empezar de nueva la lucha. Las acciones militares, una preocupación de Mike Singleton, se basan en tácticas actuales de guerra; es decir, cancentracián de trapas y accianes individuales.

Tus instrumentas de reconquista las deberás elegir entre mil edificias de que consta el juego y 640 persanajes. Reclutanda parte de estas saldadas y sála uno de los edificias, te permitirá comenzar tu estratégica batalla, tras la que po-drás hacerte con las cinco repúblicas. Empezarós a jugar con una serie de camodines, cama ora, diamantes, rapa, medicinas, camida, bebida, etc.., a las que padrás añadir la que encuentres en las edificias que vayas canquistanda can tus trapas.

Con «Ashes of Empire» pandras a prueba tu capacidad de arganización y ataque, tanta a la hara de guerrear camo a la hara de canstruir, apartunidad que te afrecen muy pocas juegas de estas mismas características.



BLE SO

ensible softwore, groclas a su lorga experiencio, ocreditada por el interesonte trobojo que han desarrollado durante oños en el campo de los 8 bits -títulos como «Wizboll» o «Microprose Soccer» osí lo pruebon-, ocupa hoy un lugor destocodo en lo industrio del software de entretenimiento como grupo independiente de programoción. Dentro de muy poco serán editados tres nuevos progromos que vienen o demostror su ovance con poso firme por el escobroso terreno de los 16 bits.



John Hare, grafista de Sensible Software y creador de la compañía.

unque Sensible Software cuenta con unos ocho pragramadores y artistas gráficos en plantilla, además de un buen número de colaboradores "freelances", sus hombres fuertes son Chris Yates Kprogramador) y John Hare (grafista); que llevan en el equipo desde sus comienzos. Su trabajo más reciente ha sido «Mega la Mania» -título que como sabeis no ha sido aún editado en nuestra país-para Mirrarsoft, compañia con la que tienen fuertes vínculos y que ahora atraviesa un momento delicado ya que, tras cerrar, ha sida adquirida por Acclaim.

Una de las caracteristicas que mejor pueden definir sus juegos es la originalidad. Siempre han apostado por desarrollar temas inéditos y han descartado en muchas ocasiones la posibilidad de hacer conversiones de recreativas. Actualmente están dando los últimos retoques a tres nuevos títulos que probablemente verán la luz durante las meses de verano

y que os presentamos a continuación.

CANNON FODDER

En preparación: AMIGA, ATARI ST

'annon fodder» me Irae a la memoria a uno de los grandes mitas del soft; una de los arcades ≢más trepidantes de todos los tiempos, el «Commanda» de Elite. Para empezar a jugar, elegiremos entre tres y ocho hombres, de los que saldrán cinco equipas diferentes. Al principio, ningún jugador tiene una habilidad especial, y sólo después de superar can éxito algunas misianes, tanto sus facultades como sus categorías aumentarán. El abjetivo es muy simple: permanecer vivo. Encontraremos diferentes misianes; rescatar prisioneras, atacar una base militar, defender una zana. También deberemos separar en grupas al enemiga, sabiendo perfectamente quién es quién y localizándoles sin error en el mapa radar. Cada soldado tendrá su propia especialidad; como el armero, el conductor de jeep, el piloto de helicópteros, o el experto en bazokas, etc... A medida que estas ganen experiencia, veremos sus nombres y sus misiones por medio de un icono que aparecerá en la pantalla. Si el icono tiene color rojo, sabremos que es un mal guerrillera, pero si es de color verde, se trata-



rá de un experto. A través de los colores identificaremos su graduación. Podremos realizar formaciones y ejercicios de instrucción. Fuego a la vista

significará que nuestros hombres pueden disparar. Fuego de reconocimiento nos informará del tiempo de respuesta de que dispanemos. Fuego de venganza nos dirá el tiempo que nas queda a del cese tatal de disparos. Los soldados podrán disparar en grupo a de forma individual. Existen 200 niveles de guerra de guerrillas, al igual que modo dos jugadares, y los escenarios de batalla irán desde la jungla hasta el desierta, pasando por el mismísimo Antártico.

SENSIBLE SOCCER

💻 En preparación: AMIGA, ATARI ST



oincidiendo con los campeonatos europeos será editada esta nueva recreación en la pontalla del deporte rey. Muchos son los juegos que se han inspirado en este deporte, pero hasta el momento el más espectacular ha sido el «Kick Off». Aunque me confieso un fan incandicional del programa de Anco, después de jugar durante más de una hora con «Sensible Soccer» mi impresión es que éste último es todavía mejor. A primera vista porece que estás jugando al «Kick Off», pero todo cambia cuando entras en contacto con el balón. En «Kick Off» el balón se pega como un imán a tu pie, pero en este nuevo juego, cuando corres hacia el balón, éste se mueve antes, por lo que, aunque es necesario ser bastante habil, se obtiene mucho más realismo y autenticidad.

Habra más de 90 conjuntos, los mejores del Reino Unido y del resto del mundo, con sus equipos al completo. Uno de los aspectos más importantes es que cada equipo jugará con sus mejores tócticas y con aquellas técnicas que hacen destacar al equipo en la vida real; par ejemplo, si nos enfrentamos contra Brasil, disfrutaremos de su gran cantidad de pases. Habrá un sistema de liga, algo así como una competición copera, y podremos pedir al ordenador el control de cuantos equipos queramos. Del mismo modo, veremos los resultados de los partidos que el ordenador dispute. Podremos también efectuar todo tipo de cambios, como componer un equipo, dar nombre a sus jugadores, e incluso crear nuestra propia escuadra y guardarla en el disco.

También veremos camo, a medida que avance el campeanato, las condiciones de juego varían. En verano, el pase será pesado y seco, y en invierno nos encontraremos con un terreno embarrado y resbaladizo. Las mejores y más interesantes innovociones estarán en que los jugadores podrán cabecear, bloquear y placar rápidamente, y el portero podrá controlarse de una forma total. Las repeticiones de las jugadas serón muy fóciles de ejecutor y podremos ver unos 50 segundos con los mejores momentos

al final del partido. La perspectiva empleada en el juego es a vista de pójaro, pero desde un ángulo más que aceptable. La dificultad estará perfectamente equilibrada y nuestro problema será averiguar qué equipos juegan me-jor y cuáles son sus armas. También podremos establecer la duración de los partidos y muchas más opciones.

WHIZKID

En preparación: AMIGA, ATARI ST

cean va a ser la compañía bajo cuyo sello será publicado este «Whizkid» desarrollado por Sensible Software. El juego incorpora tantas notas ariginales que es dificil comenzar situándolo dentra de un génera concreto. La escena de presentación es una de las más divertidas que he tenido oportunidad de ver. Nuestra misián cama Whizkid, -un "pac man" con cuerpo articulado-, será recager notas musicales, además de grandes cantidades de bonus, a lo largo de los nueve niveles de que consta el juega. Wiz deberá limpiar de suciedad las pantallas, y tras eliminar algunas de estas parquerías, recuperar las notas especiales. Si las perdemos, tendremos que empezar de nueva.

En cada nivel veremos diferentes abjetos móviles como paquetes de caramelos o pequeñas ladrillos. Para acabar con los obstáculos deberemos galpear a éstos últimos y asi saldrán rebotados hasta chacar y destruirlos. Saltar en distintas direcciones dependerà de la habilidad de cada jugador, pero tendremas que estar seguras de golpear a algún enemiga. El verdadera problema empieza en una pantalla en la que habrá 14 enemigos y sólo 10 ladrillos, por la que tendremas







que actuar de forma inteligente para lanzar un ladrillo a más de un cantrario. Puede que esta suene demasiada fácil, pero no es así. Todas las elementas de pantalla se mueven muy rápido, par lo que deberemos estar muy atentos a todos los movimientos. Wiz puede galpear objetos de formas muy distintas, y si conseguimos algo de dinero, podremos comprar alguna vida a almacenar las todos los ladrillos que encontremos y lanzarlas cuando nos resulte más conveniente. En la parte superior de la pantalla verás un pentagrama en el que aporecerán notas musicales en distintos colores. Una vez las haya-

mos cogido, sonará una melodia y podremos pasar á la pantalla siguiente. Fácil ¿no?

«Whizkid» tiene muchas posibilidades y si le añadimos los sub-juegos que acompañan al objetivo principal, no podemos dejar de pensar en él como tada un mego juego. Deberemos superar complicados recorridos... Si descendemos hasta un pozo, notaremos que no podremos subir, sin embargo existe un camino para salir. Su programador, Richard Joseph, ha creado una gran cantidad de melodías y efectos

sonoros para que su juego as resulte más amena. Si os gustó «Magic Pockets» o «Arkanoid» estáis de enharabuena, porque «Whizkid» os proporcionará muchas horas de diversión, especialmente a aquellos que as guste los juegos melódicas.

Conviértete en auto de los mejores atletas del mundo y compite en ocho de las más excitantes y desafiantes pruebas

de los. deportes de

inulerno: Descenso. Statom

Gigante, Sallos de Esqui. Patinaje de velocidad. Esqui de

travesia, Bobsled,

Trineo y Biatlón.

Winjer Challenge és la



Paniellas version PC VGA



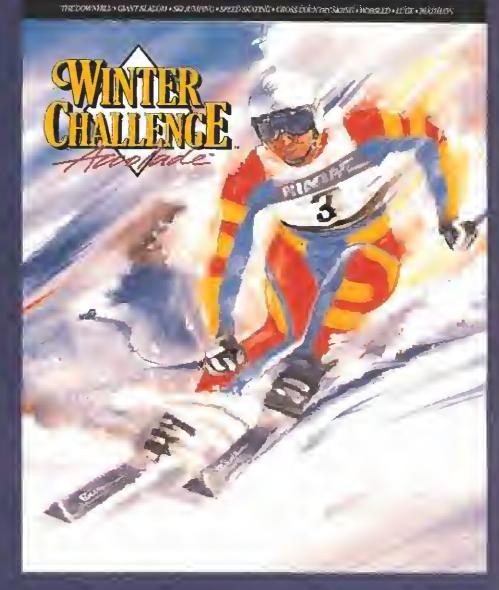


 Gráficos VGA 256 colores. Increibles imágenes digitalīzadas y 3Ď poligonal: - Hasta

10 jugadores -el juego de gnupodefinitivo.

 Repetición instantanea de imágenes. Opclones de entrenamiento

Atractiva mūsicā y efectos



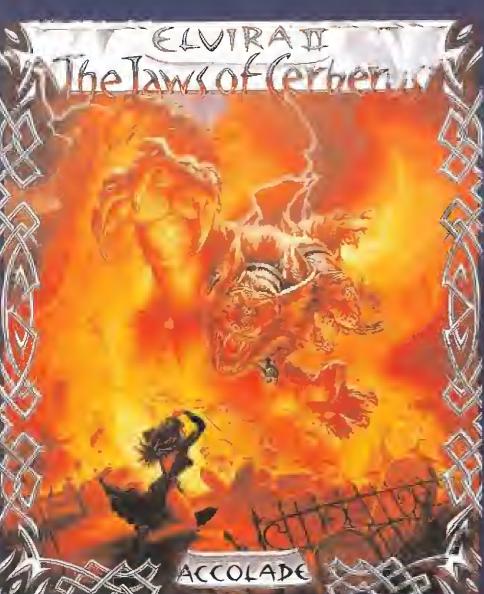
Diseñado por MindSpan



















La INCREIBLE secuela de Elvira 1: JUEGO DE ROL DELAÑO [Computer Gaming World)



Una fuerza maligna ha entrudo en nuestro mundo y ha tomado posesion de Producciones Black Widow en Hollywood, Lupropleturia del estudio, Elvira ha desapurecido. De tres platós, un cementerio, una casa encantadă y unas catacumbas están saliendo espantosos monttruos

Tu misión es resentar a Elvica dé estos tres terrorificos mundos,

- Cerca do 4000 escebarios. Elvira 1.
- Supernaturales gráficos VGA. * Tres terrorificos mundos para explorar.
 - Sobre de 120 horas de suapėnse.
- Mis de 700 irmas mortales, pergaminos, hechizos y 'herransentas para Intercambiar,
- Encuentros completamente animados con cientos de:
- formidables nuevos enemigos, • Control del juego 100 🕾 apuntory pulsor. Obsesionante banda sonora;







Disconde part therest Soft Ltd. Element dustress of the Dock son marche registrates the Guern B Preductions The days Comberns of the march registerate to excelleds the

Cyberdreams:

UN SUEÑO HECHO REALIDAD

Vasatras sais las invaluntarias culpables de que las campañias de saftware se esfuercen al máxima dia a dia para crear pragramas cada vez más espectaculares y asambrasas. Ya na as canformáis can divertidas historias, ingeniasas gráficas y animacianes, a resultanas meladias de acampañamienta. Quereis más. Necesitáis que as sarprendan can la nunca vista, can alga que canvierta vuestras equipas en un espectacula tatal.

La nueva campañia americana Cyberdreams, se ha creada can ese abjetiva tan dificil de alcanzar. Sus fundadares pretenden dar la máxima calidad en sus pragramas y, para ella, se han radeada de un gran equipa de pragramadares can amplia experiencia en el campa del saftware de entretenimienta. Además cuentan, a la hara de dar farma a sus prayectas, can impartantes calabaradares: artistas y diseñadares de prestigia internacianal, expertas en diferentes campas pera ajenas a la infarmática. Sus nambres as resultaran tatalmente descanacidas, pero si as decimas que algunas de ellas han intervenida en peliculas cama «Alien», «Blade Runner», «Terminatar I y II» a «Depredadar», vuestra gesta de ignarancia se canvertira en cara de sarpresa.

Valvienda a sus fundadares, las padres de esta nueva firma, nacida aficialmente en 1990, san Patrick Ketchum y Ralf Klug. El primera es su presidente y anteriarmente habia trabajada junta a Sullivan Bluth en Interactive Media, dande creà juegas tan canacidas cama «Dragan's Lair» y «Space Ace». Si nas remantamas aun más atrás en el tiempa camprabaremas que en 1980 este funda, también can Sullivan Bluth, la histàrica campañia DataSaft que via nacer, entre atras, a grandes clásicas de las acha bits cama «Pac Man», «Pale Pasitian» a «The Gaanies». Klug, de arigen alemán, es también presidente de Rein Electranik, la mayar distribuidara germana de ardenadares. Ambas han reclutada a Jahn Krause, cama jefe técnica, a Brummbaer, cama directar de arte y a Michael Dawsan, cama praductar.

Muy impartantes en este espectacular equipa san también sus calabaradares. H.R.Giger, -diseñadar del munda alien de «Dark Seed»-, fue el inspiradar de las criaturas que aparecian en «Alien, el actava pasajera» y «Aliens», asi cama en «Paltergeist II». Syd Mead diseña tada la que aparecia en la gran pelicula de Ridley Scatt, «Blade Runner», calabaranda también en «2010», «Star Trek: la pelicula», «Cartocircuita» y «Tran». El se ha encargada de «Cyber Race», atra de las juegas que Cyberdreams camercializarà en breve y que traslada a la pantalla una trepidante carrera futurista. Par última, Jahn Rasengrant, que se dejá más que ver en las Terminatars y las Depredadares, es el respansable de «The Evalver», una histaria en la que se mezclarán la accián y la estratègia. Las tres han sabida recrear sus más fantásticas sueñas para las mejares juegas de Cyberdreams. Reclutarles na fue fàcil, puesta que prafesianales de esta talla, estàn canstantemente trabajanda en más de un prayecta. Pera cuanda se les presenta esta apartunidad, dejaran tada a un lada y se pusieran manas a la abra. Ambas partes na han escatimada esfuerzas, alga de la que sereis testigas en breve.

Cyberdreams arranca con paso firme y pramete ser un gran campetidar para las grandes del saft. Sus abjetivas san ambiciasas pera nada les asusta y están dispuestas a llegar muy lejas can juegas cama este «Dark Seed», que además de ser su primer pragrama va a canvertirse en su buque insignia. Las que están par venir seguramente serán igual de interesantes en sus cantenidas y sarprendentes en sus diseñas. Desde aqui les damas una calurasa bienvenida.

Hay pocos proyectos en el mundo del software que hayan sido desarrollados por un equipo de programación con un currículum tan impresionante como con el que ha contado el primer juego de esta nueva compañía. «Dark Seed» es uno de los lanzamientos más esperados de la temporada y en Micromania nos hemos movilizado a tope para mostraros sus primeras pantallas y contaros cómo va a ser la presentación por todo lo alto de Cyberdreams.

CYBERDREAMS

En Preparación: PC, AMIGA

ike Dowson, el protogonisto de «Dork Seed», es un conocido escritar de ciencia ficción que averiguo cosualmente que junto al mundo real co-existe otro dimensión pobloda por horripilantes criaturas que estón a punto de invadirnas.

Aterrorizado intento dar cuenta a las autoridades de su terrible descubrimiento. Por supuesto, nadie le cree. Està sala frente a los aliens y tiene tres díos para derrotarles antes de que entren a saco en nuestras vidas.

«Dark Seed» es una videoaventura ideado por uno de los grandes moestros del dibujo fantástico: H. R. Giger, Giger, artifice de las escolofriontes criaturas que aparecían en «Alien» y «Paltergeist II» ha sido la mente pensante y artística que ha andado detrás de los

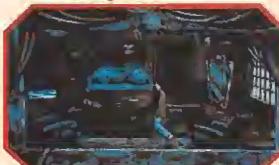




Un solo descuido en nuestros movimientos supondrá el total y completo exterminio de la raza humana



Todo un mundo fantástico y terrorificamente barroco está a nuestra disposición para investigarlo.



A través de sus sueños, Dawson va descubriendo las pistas necesarias para pasar a la "otra realidad".



H.R. Giger parece dispuesto a que jugar a «Dark Seed» nos ponga bastante nerviosos. Sus criaturas ayudan mucho.



Una mañana Dawson despertará inmerso por completo en una de las peores pesadillas que pudiese imaginar.



Los decorados del "otro lado" seguro que traen a vuestras mentes imàgenes de alguna legendaria pelicula de terror.



El juego ha sido realizado con una calidad gráfica que hasta ahora no se había visto en ningún programa de Pc o Amiga.



La ciudad donde vive Dawson está poblada por personajes normales y corrientes, ignorantes de lo que les espera.



Todo comienza con la compra de una extraña y antigua mansión victoriana, luego llegan los sueños...



Actualmente se trabaja en la versión española del juego que contarà tanto con textos como con sonidos en castellano.

barrocas decaradas por las que Dawson se paseará, y nasatras can él, en su gran aventura.

Si hay una casa que llame verdaderamente la atención en «Dark Seed» son sus gráficos. Para ilustrar el guián se ha trabajado duramente pora conseguir un aspecta "Gigeresca" basada en las dibujas del artista. Asi, por ejempla, se ha diseñada el programa pensanda en imágenes de alta resolución, las únicas capoces de dar a las pantallas la verdadera dimensián de los diseñas de Giger

Los dos versiones en que aparecerá, Pc y Amiga, tendrán 640 pixels par 400. Para las que na sepóis lo que significa esto as diremos que la mayar parte de las juegas están realizadas en la mitad de resolucián 320x200. Así que as podèis hacer una idea del trabaja que ha implicada un proyecto osi y el buen ospecto

visual del resultada final.

El desarralla del juego exige utilizar abjetas en el lugar y mamenta adecuada, y se han incluido también detalles sacados de los clásicos juegos de rol. Camo viene siendo habitual en las videoaventuras absolutamente todo se podrá manejar con el ratón y na hará falta teclear.

El programa posee más de 60 pantallas diferentes – divididas en das mundas independientes en las que hay diversas personajes y objetas. Su animacián fue uno de las mayares retas can el que se entrentaran las creadores de «Dork Seed». Canseguir que el mavimienta fuera real can tamaña resalución les costó más de un disgusta a los autares del juega. Al final tada se salucianó y esperad a ver a las aliens en accián. Alga verdaderamente impresianante.

Na podia faltar una buena banda sanora para ombientar un espectáculo como éste y aunque en la versián Amiga la casa na era muy complicada en Pc se tuvo que trabajar más. AdLib y Soundblaster son las tarjetas soportadas por «Dark Seed» y en las dos podreis air desde música espectacular hasta gritas y voces perfectamente digitalizadas. Un canseja: si jugáis por la noche bajad el valumen del amplificador si na queréis que las vecinos piensen que sais poca menas que Jack el destripadar.

«Dark Seed», la tarjeta de presentación de Cyberdreams es un programa que indudablemente se sole de la común. Aunque la imaginábamas, las "demas" y la información que hemas recibida hacen presagiar que va a ser inclusa mucha mejor de lo que esperábamas. Preparaos para entrar en el munda fantástico de Giger. Muy pranta en nuestras pantallas.

J.G.V.

Si nos detenemos a reflexionar sobre lo que significa para el software de entretenimiento la aparición de una compañía como la que hoy presentamos, es muy probable que la gran mayoría de nosotros llegue, tras leer las siguientes líneas, a una conclusión similar: Cyberdreams ha hecho de la ciencia ficción su emblema y pronto este interesante género ocupará el lugar que merece.



Nuestra entrevista con los responsables de "Cyberdreams" fue una de las experiencias más interesantes que hemos tenido en Micromania.

LA EXPERIENCIA AL SERVICIO DE LA CIENCIA FICCIÓN

ara intentar situarse entre los grandes del soft, sin duda uno de sus objetivos prioritarios, en Cyberdreams están dispuestos a jugarse el todo por el todo y definir desde un primer momento las paulas que permitan identificar su propio estilo. Patrick Ketchum, presidente de la compañía y fundador de la misma nos cuenta en esta entrevista cuáles son estas claves y cómo se han plasmado en «Dark Seed», su primer programa.

MM. Cyberdreams ha apostado por la ciencia ficción ¿por qué han escogido este genero?

PK. Hemos decidido especializarnos en este terreno porque annque otras compañías lo ltan tocado en algún programa no hay nadie que se haya cen-

trado en él. Nosotros pensamos que sólo especializándose se consigne un bnen nivel de calidad; nnestro objetivo. Además, estamos convencidos de que la gente demanda este tipo de productos. Tiene ninchas ventajas, por ejemplo es nn género donde se pnede ser mny creativo, todo pnede inventarse y además permite incorporar los ingredientes de violencia que el público americano quiere. Esto es mny enrioso porque esta "violencia" es además moralizante y nadie se escandaliza. Por ejemplo cuando uno se enfrenta a nn alien y lo destrnye se siente como un héroe y su acción está bien vista... En «Dark Seed» hay escenas mny dramáticas como cuando se ve cómo le introducen el embrión alien al protagomsta. Estamos mny satisfectros del resultado. 🗻



MM. ¿Para qué ordenadores desarrolláis vuestros programas? PK. Altora mismo para Pc y Amiga, pero pensamos hacer también naestros juegos para Macintoslı. Es más, nos encantaría poder trabajar para otros mercados que están naciendo en Estadas Unidos como el NEXT, pero de momenta no son masivos y la cosa va con calma. Cuanto más sofisticado y avanzado es un ordenador más interactivos pueden ser los

desarrollar un juego de ordenador ¿Cómo se os ocurrió hablar con Giger?

PK. Cyberdreams ha apostado por la Ciencia ficción y Giger es el mejor artista del génera y el más famoso. «Dark Seed» es nuestro primer juego y también nuestra tarjeta de presentación y por eso queríamos lo mejor. Será naestro emblema y es may importante que en él demostremos lo que somos capaces de hacer. De él depende naestro prestigio y es mucho lo que está en juego. De todos modos «Dark Seed» no va a ser an caso aislado y nuestros próximos programas seApostamos por la ciencia ficción porque es un género comercial muy creativo, donde todo está por inventar.

Sólo la especialización permite alcanzar el nivel de calidad que queremos que se asocie con nuestros juegos.

baenas críticas. Creo que gran parte del exito de este apartado está en nuestra forma de trabajar. Para mí es importante que el músico, antes de comenzar a crear ana melodía o unos efectos para un juego, conozca el proyecto. De esta forma es mucho más fácil hacerse ana idea de lo que el productor quiere.

MM. ¿Al igual que con Giger intentasteis también poneros en contacto con músicos que no tuvieran nada que ver con los videojuegos?

PK. Sí, lo intentamos con Pink Floyd para el sonido ya que pensábamos que este tipo



jaegas. Esto no se puede conseguir en otras máquinas con menores prestaciones. Nosotras perseguimas este objetivo. Queremos que nuestros juegos sean interactivos y que respondan a las acciones de cada jugador con an comportamiento diferente. Si juegan varias personas, el juego debe ser siempre distinto. Para que te hagas una idea de sa nivel de complejidad «Dark Seed» contiene an volumen de información equivalente a 12 megas y un jagador experto puede tardar perfectamente 20 horas sin parar en completarlo.

MM. Hasta ahora ninguna compañía había intentado contactar con artistas de "élite" para guirán también la línea de calidad que nos hemos marcada coma pauta.

MM. ¿Qué importancia tiene la música en vuestros programas?

PK. Macha. Pretendemos crear juegos interactivos y en este sentido su aportación es fundamental, al igual que ocurre en el cine, para recrear un ambiente o tograr que el jugador se identifique con su personaje y la acción. Praeba de sa importancia es que para «Dark Seed» hemos contratado a uno de los mejores músicos informáticas del munda, en concreto al autor de la másica de «Might & Magic III» que en Estados Unidos ha tenido muy

Aunque parezca extraño nadie se escandaliza con la violencia de la ciencia ficción. Es más, incluso está bien vista.

Trabajar con Giger fue duro, pero ha sido una experiencia altamente positiva que ha merecido la pena.

de música era muy adecuada para un juego de ciencia ficción, pero tras varias gestiones tuvimos que tirar la toalla, sobre todo por una cuestión de tiempo. Cualquier negociación con artistas de este tipo a través de sas agentes puede llevar meses e incluso años. Sin embargo para próximos juegos como «Cyber Race» ya tenemos pensando que intervenga an grupo muy destacado masi calmente en la banda sonora que estamos negociando con mucho más tiempo, por sapuesto todavía es pronto para adelantaros gaiénes son.

MM. Por lo que parece a la hora de hacer un programa Cyberdreams se plantea el proyecto de forma similar a una película ¿También contratáis guionistas?

PK. Evidentemente. Pura nuestro tercer juego ya contamos con Harlan Ellison, el escritor de ciencia ficción que más premios ha ganado en los últimos años. El serú el responsable del guión.

MM. Este primer contacto con todos estos personaje de élite, tanto en el campo del diseño, la música o la literatura, será decisivo en el futuro ¿Haber abierto esta brecha os va a facilitar el acceso a más creadores de alto nivel para que intervengan en otros proyectos a largo plazo?

"Dark Seed" es nuestra tarjeta de presentación. De él depende nuestro prestigio y es mucho lo que nos jugamos.

Trabajamos en Pc y Amiga porque cuanto más sofisticado es el ordenador más interactivos pueden ser los juegos.

MM. Supongo que dado este planteamiento tendréis un presupuesto bastante grande ¿no?

PK. Aunque te parezca extraño no somos una compañía poderosa económicamente . Ellison, por ejemplo, habitualmente cobra 4 millones y medio de dólares por cada guión que hace para una película. Sin embargo, está tan ilusionado con nuestro proyecto que lo hará por menos de la décima parte. También el dibujante que hemos contratado para nuestro segundo juego se mueve en presupuestos cercanos a los dos millones y medio de dólares; desde luego nosotros no

minudo artista. En el caso de Giger por poner un ejemplo, primero tuvimos que hablar con su agente americano, éste se puso en contacto con el europeo y así no había forma de avanzar lo más mínimo. La única manera de conseguirlo era coger un avión e irnos a Zurich, donde vive Giger, con un ordenador bajo el brazo y tras hablar con él conseguimos que le interesara.

MM. Parece que convencer a Giger no fue fácil...

PK. Ni te lo imaginas. Convencer a Giger fue muy daro. Primero le presentumos unos



PK. Sí, o al menos eso es lo que pretendemos. Harlan Ellison está muy ilusionado con el proyecto y nos ha presentado a otros escritores para que nos hagan guiones -Harlan era muy amigo del guionista de «Star Trek» pero desgraciadamente falleció hace poco-; con Giger ha ocurrido algo parecido. Ten en cuenta que este tipo de colaboraciones son importantísimas para nosotros, por que, entre otras cosus, creo que son las que vau a diferenciar a Cyberdreams de las demás compañías prodactoras de soft, La gran mayoría, supongo que por presupuesto y rentabilidad han preferido moverse exclusivamente dentro del campo de la informática.

Intentamos utilizar música de Pink Floyd en «Dark Seed», pero el poco tiempo con que contábamos nos hizo tirar la toalla.

La mayoría de las compañías no se plantean la posibilidad de contratar a artistas de élite para sus proyectos.

podríamos jamás aproximarnos a esa cifra. La clave de todo está en que hablamos de artistas de gran calidad cuyas obras incluso están en museos, como en el caso de Giger, por lo que el dinero no es algo que les importe. Si un proyecto no les convence simplemente no lo hacen y ya está.

En el tema económico hay además otro problemu añadido, los agentes. Machas veces son estos los que se benefician del asanto más que lo propios creadores y el precio se multiplica por los intermediarios, dejando, por supuesto, al margen las leyes de la oferta y la demanda que también disparan los precios, cuando muestras interés por la obra de un deterbocetos de ilustraciones suyas en ordenador en una resolución de 300 x 200 puntos en VGA 256 colores; los rechazó y se negó a trabajar con nosotros. Giger decía que se veía muy mal y maltatraba sus diseños, no tenía la calidad que él quería. Luego después de muchos faxes, llamadas de teléfono y varios viajes a Zurich empezó a interesarse caando cambiamos la resolución a 640 x 350 puntos en VGA 16 colores. Había menos colores, pero era más acorde con lo que Giger quería: sobre todo, detalles. Giger es un artista selecto y no persigue ninguna finalidad comercial y por eso si una cosa

no le gusta no la hace. Inchiso

al principio pensaha que un 📦



proyecto de este tipo era descaradamente comercial, era como vender sa arte y perdería el respeto de los demás artistas de su nivel. La verdad es que nos costó lo nuestro.

MM. Cuando lograsteis que se interesara en «Dark Seed» ¿puso muchas condiciones?

PK. Realmente la única condición que puso fue que «Dark Seed» no saliera para Nintenciones. Giger tuvo que ver cada una de las pantallas y todos los escenarios hasta aprobarlos. Ha supervisado completamente el trabajo en el ordenador.

Después estuvimos una semana con él haciendo retoques. Cortamos y pegamos las imágenes intentando no destruir el sentido aunque aún así Giger hizo un montón de cumbios, no olvides que es un artista muy coneeptual y cada detalle tiene una explicación y una razón de ser. Por lo visto nosotros, a juzgar por la cara que ponía Giger cuando los vio, hieimos verdaderas atrocidades. Por ejemplo creamos algunos monstruos con animaciones inspirados en Contar con Giger ha sentado un precedente que va a ser fundamental a la hora de contactar con otros artistas.

Harlan Ellison, un prestigioso escritor de ciencia ficción, prepara el guión de nuestro próximo programa.

mento que él no haya supervisado, intervenido y creado y en el otro no hay nada de Giger.

MM. Todos los gráficos de «Dark Seed», tanto los fondos como los personajes, están digitalizados ¿Habeis escogido esta técnica porque implica un ahorro de tiempo y trabajo respecto a otros métodos como dibujar directamente en el ordenador?

PK. Escanear las imágenes no es un ahorro, sino, aunque parezca increíble, todo lo eontrario. Digitalizar no es una panacea porque casi nunca tienes un escenario como el que realmente quieres. Una vez en



do – el juego sólo será publicado para Pc y Amiga –. El lo justificaba diciendo que sería trivializar demasiado su diseño, como si pasara a ser un jugnete. El ordenador le interesa algo más, porque cree que el nivel intelectual de los usuarios de ordenadores es mayor y pueden entender mejor su mensaje. En su opinión cuanto más sofisticado sea un ordenador,

MM ¿Cómo ha sido realmente vuestro trabajo con Giger?

PK. Primero digitalizamos alganos de sas dibajos para que los viera y montamos piezas de varios dibajos e ilastraciones hasta crear diferentes localizael estilo de Giger y cuando los vio, horrorizado nos hizo quitarlos y sustituirlos por otros que él nos indicó. La verdad es que éramos incapaces de diferenciar por qué uno era un luen monstruo y otro no, pero Giger tiene toda una teoría al respecto.

Como ves ha habido alganos problemas pero no demasiados, sobre todo porque establecimos un buen sistema de trabajo. Giger es muy posesivo con su trabajo y quiere eontrolarlo todo y en la misma medida en que no quiere que uadie se meta en su trabajo él no se mete en el de los demás. Por eso en el juego hay dos mundos perfectamente separados. En el mundo Giger –el alienígena– no hay ningún ele-

Giger, a estas alturas, no persigue ninguna finalidad comercial. Si algo no le gusta, simplemente no lo hace.

Digitalizar no es una panacea. Casi nunca tienes un escenario idéntico al que realmente quieres.

pantalla es preciso recrearlo y modificarlo a partir de las piezas que previamente has escaneado. La digitalización muchas veces complica el proceso. Hemos escogido esta técnica porque es la que nos ha permitido obtener los resultados que perseguíamos. La única manera de lograr un mayor realismo en un juego es ésta. En ningún easo queríamos que el aspecto del programa fuera similar a una película de dibujos animados, ya que esto daría una imagen infantil que no encaja con la idea que tenemos.

MM. El realismo parece que ha sido uno de vuestros objetivos a la hora de diseñar el juego. Los decorados son un elemento clave en este sentido ¿Cómo los habéis construido?

PK. Básicamente los hemos desarrollado pieza a pieza. Hemos escaneado independientemente cada ano de los dibujos que formaban parte de ana localización -por ejemplo en una habitación la cama, la silla, el armario, éte.- y luego hemos colocado las pequeñas digitalizaciones modificando colores, tamaños, perspectivas, liasta consegnir un resultado perfeeto. ¡Os podéis hacer una idea de cómo se complican las eosas! Cada eseenario ha eostado una semana de trabajo. Y si se suma el tiempo invertido, el

Escanear las imágenes no implica ahorro de tiempo y trabajo. Aunque parezca increible, es todo lo contrario.

Creamos algunos monstruos al estilo de Giger, pero éste, horrorizado, nos hizo quitarlos del juego.

PK. Es curiosa esa idea. Ya te he explicado antes que en la práctica si quieres hacer un trabajo de calidad no tiene nada de fácil y lleva bastante más tiempo y dinero. Además en Estados Unidos ocurre todo lo contrario. Ahora mismo lo que más llama la atención al comprador de juegos de ordenador es que estos tengan gráficos digitalizados. Poner, por ejemplo en la caja en un lugar visible, una pegatina que especifique este detalle es una garantía de que el juego va a vender muchas más unidades.

MM. Las ilustraciones de Giger que habéis empleado en el sus conocimientos son mínimos en los que se refiere al ordenador. ¿Es en ese apartado donde interviene el equipo de profesionales de Cyberdreams?

PK. Sí, nuestra tarea es pasar sus trabajos al ordenador, ya que ellos no tienen ni idea. Creo honestamente que aunque nosotros pusiéramos toda la voluntad del mundo jamás podríamos tener el suficiente dominio de todos esos aspectos creativos en los que ellos destacan, por lo que lógicamente la calidad de sus proyectos está a años luz de lo que nosotros podríamos desarrollar. Por contra nosotros dominamos la



total sería equivalente a decir que para realizar el juego un solo hombre habría necesitado seis años trabajando ocho horas al día.

Hemos intentado que «Dark Seed» sea más parecido a una película interactiva que a un dibujo animado. Por ejemplo «La bella y la bestia» de Disney tiene la mejor animación que he visto nanca, pero no es lo que nosotros pretendemos

MM. En España la mayoría de las compañías han mostrado cierto rechazo hacia las digitalizaciones. Existe la opinión de que estos gráficos tienen menos mérito y de que en pantalla resultan más parecidos a una foto que a un dibujo. ¿Qué piensas?

Si sumáramos el tiempo total invertido en «Dark Seed» equivaldría al trabajo de una persona durante más de seis años.

Nuestro equipo de programación trasladó al ordenador las ideas de Giger, bajo su constante supervisión.

juego ya existían ¿Por qué no se han creado otras nuevas?

PK. Efectivamente, todos los dibajos que hemos empleado en «Dark Seed» ya existian, no se han creado específicamente para el juego. La razón además del tiempo que lógicamente nos preocupaba es que el tipo de dibujos que estábamos buscando eran acordes a los que Giger realizó en el año 74: grandes murales en aerógrafo con escenas de ciencia ficción muy adecuadas para el juego.

MM. Todos estos artistas con la que habéis contactado son "genios" en temas muy específicos como películas, guiones o gráficos, pero suponemos que técnica y el resultado de nuestra colaboración debe ser, por lógica, de calidad.

MM. La compañía USD os distribuye en toda Europa excepto en España ¿Por qué?

PK. La verdad es que no estoy muy seguro pero creo que para ellos el mercado español no parecía importante. De todos modos nosotros buscamos directamente un distribaidor en España. ¿Sabes cómo contactamos con Dro Soft?, seguro que te sorprende. Compramos Mieromanía y allí anotamos los teléfonos.

Equipo Micromanía

SUPER POTENCIA

CON 5 MICROPROCESADORES Y 256 K DE MEMORIA,
PRECISIÓN Y VELOCIDAD DE RESPUESTA
DEMOSTRADAS SOBRE EL TERRENO DE JUEGO. POR
ESO, ENTRE TODAS LAS CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS

SUPER NINTENDO ES EL CEREBRO DE LA BESTIA:

DE 16 BITS SUPER NINTENDO ES SUPER 16 BITS,



SUPER GRÁFICOS

STERES DE LOS QUE ALUCINAS CON LOS VIDEOJUEGOS, AHORA SÍ QUE VAS A VER LO QUE ES BUENO. DE LOS 5 MICROPROCESADORES



DE SUPER NINTENDO HAY DOS ESPECIALIZADOS

EN LAS FUNCIONES DE VÍDEO. LOS RESULTADOS

ESTÂN A LA VISTA: GRÂFICOS

QUE SUPERAN TODO LO QUE

HAYAS VISTO HASTA AHORA,

TANTO POR LA SUAVIDAD Y

CANTIDAD DE SCROLLES

COMO POR SUS

ALUGINANTES Y SUPER REALES

EFECTOS EN TRES

DIMENSIONES.

Y OTRA VENTAJA CLAVE

QUE HACE DE ESTOS

GRAFICOS SUPER

GRÁFICOS ES SU

RESOLUCION: 512x448

PIXELS. VERLO PARA

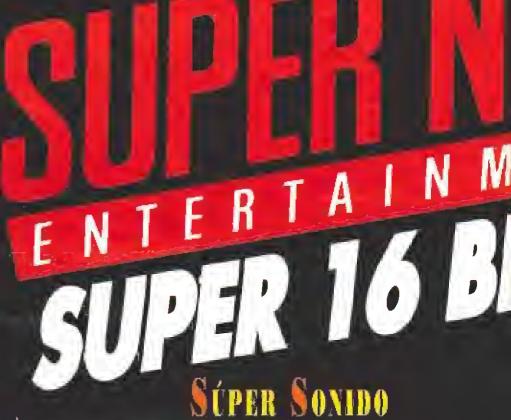
CREERLO.



LLEGA LA AUTÉNTICA TERCERA DIMENSIÓN.

Y ADEMÁS: MUCHOS MÁS SPRITES EN PANTALLA,

CON MAYOR TAMAÑO Y VELOCIDAD QUE EN NINGUNA OTRA CONSOLA. QUE HAYAS VISTO JAMÁS.



SCPER Acción

SUPER NINTENDO ES LA ÚNICA CONSOLA DE

VIDEOJUEGOS QUE INCORPORA EN SU HARDWARE EL

M-D7. UN SISTEMA EXCLUSIVO

QUE PERMITE REALIZAR

ROTACIONES DE 360°,

MOVIMIENTOS INCREIBLES Y

SCROLLES PERFECTOS.

OLVIDATE DE ARRIBA-ABAJO.

DERECHA-IZOUIERDA, CON SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO TIENE OTROS DOS

MICROPROCESADORES ESPECÍALIZADOS EN AUDIO

(COMO LO OYES! SU SONIDO ES ESPECTACULAR.

VIBRANTE. DE CINE, POR SUS
BANDAS DE EFECTOS ESPECIALES.
CON 10 CANALES ESTÉREO DIGITAL
INDEPENDIENTES, EL RESULTADO
ES UN SONIDO TOTAL. EN ALTA
FIDELIDAD. CON CALIDAD DE

COMPACT-DISC: Y UNA MÚSICA A TONO CON LAS

EL CEREBRO

EMOCIONES QUE TE

HARA.VIVIR

SUPER NINTENDO,



lintendo

SUPER COLOR

PREPARATE. ESTÁS ANTE UN CEREBRO

CAPAZ DE ALMACENAR 32.768 COLORES,

MOSTRANDO SIMULTÁNEAMENTE 256 EN

PANTALLA. ESTÁS ANTE SUPER
NINTENDO. CUALQUIER OTRA
CONSOLA QUE HAYAS VISTO
ANTES PALIDECERÁ A SU LADO.

SÚPER MARIO World

PARA EMPEZAR A CONOCER A ESTE SUPER
CEREBRO, TE REGALAMOS CON LA CONSOLA UN
JUEGO TAN SUPER COMO TU SUPER NINTENDO:
SUPER MARIO WORLD. UNA AVENTURA CON
TODOS LOS INGREDIENTES: MARIO, EL MARAVILLOSO
YOSHI, 96 MUNDOS, HABITACIONES SECRETAS,



TRUCOS, SORPRESAS... Y
SOBRE TODO, PANTALLAS Y
PANTALLAS DE SÚPER
DIVERSIÓN.

SUPER PACK

SUPER NINTENDO INCLUYE:

- CONSOLA
- MANDO MULTIFUNCIÓN
- **L** CABLE CONECTOR TV
- ADAPTADOR DE CORRIENTE (A/C)
- SUPER MARIO WORLD, LA ÚLTIMA Y MÁS TREPIDANTE AVENTURA DE MARIO.

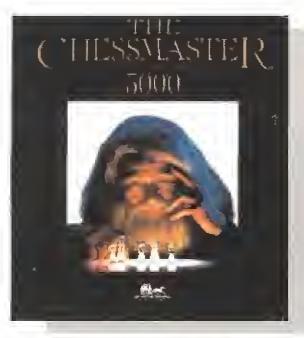
DE LA BESTIA

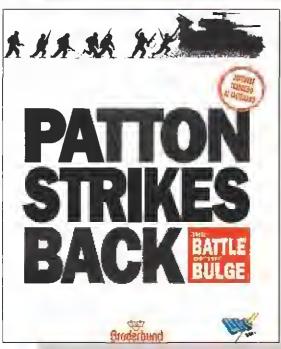


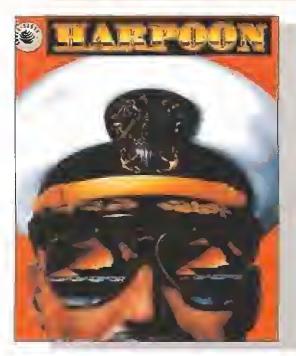
ERBE SOFTWARE S.A.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano; 240 • 28016 Madrid Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41









Chessmaster 3000. Juego de Mesa

TUTORIAL DE AJEDREZ. Dispone de un amplio, interactivo y animado tutorial. The Chessmaster 3000 controla y guía tus progresos.

ANALISIS EN LENGUAJE NATURAL. Proporciona consejos y análisis sobre los movimientos que puede realizar.

VISUALIZACION DE APRENDIZAJE. Ilustra gráficamente los movimientos del tablero, las jugadas legales y las piezas amenazadas por posibles capturas.

AYUDA. Ayuda instántanea con una sola pulsación de tecla.

LIBRERIA DE APERTURAS. Elija entre mas de 150.000 posiciones de apertura. *Disponible en PC*.

Patton Strikes Back. Estrategia

Patton Strikes Back te sumerge en el caos y la confusión de la decisiva batalla del Bulge de la Segunda Guerra Mundial. Durante el juego serás bombardeado con noticiarios, fotos del campo de batalla y boletines, además de decenas de historias anecdóticas.

Disponible en PC y Mac.

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

Harpoon. Estrategia

Harpoon es una visión realista y fascinante de un posible enfrentamiento entre las fuerzas navales soviéticas y de la OTAN. Como comandante de la fuerza de intervención naval del Atlántico Norte de la OTAN, debes desafíar en solitario el poderío de la flota naval soviética.

Disponible en PC y Amiga.

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

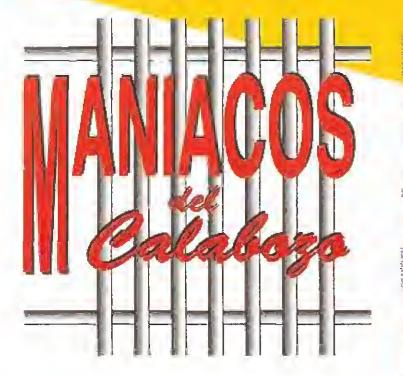
Lord of the Rings. Role Playing

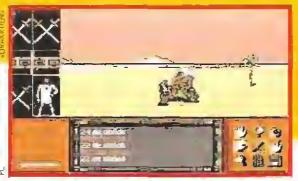
Explora el fantástico mundo épico de la Tierra Media creado por J.R.R. Tolkien, habitado por hobbits, elfos y magos. Evita que el único anillo verdadero caiga en manos del diabólico Sauron, de sus caballeros negros y de los peligrosos orcos, trolls y dragones que acechan en la oscuridad.

Disponible en PC.

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

DROSOFT. Moratín, 52. 4 º dcha. 28014 Madrid. Tel. (91) 450 89 64







Aprovechando que habéis llegado a esta página, ¿qué os parece si nos reunimos un rato y hablamos de lo que nos gusta? Pero, ¿qué es lo que le gusta a un maniaco del calabozo? Hombre, pues está claro: los juegos de rol. Pasa y siéntate, por favor.



rimero de todo, comunicaros el preludio de una sorpresa. Os recomiendo que no os perdáis el próximo número pues, puede que, sólo quizás, haya algo que os interese mucho, muchísimo. No os digo más que será exclusiva mundial de esta sección... ahora, a esperar.

Bueno, tras este anuncio, vamos a pasar a entrar en harina. Hoy voy a hablaros de mis enigmas favoritos. Todo JDR que se precie tiene enigmas, y de ellos, algunos destacan especialmente. Son aquellos en que nos quedamos atascados, que no sabemos cómo superar. Aquellos que suelen provocar una carta a los "Maniacos del Calabozo". Por supuesto, lo mejor es su resolución. Una vez se ha sohrepasado la satisfacción interna emerge hasta la egolatría. Así, haber resuelto el enigma es condición necesaria para que pueda ser uno de nuestros enigmas favoritos. Si no, será un enigma puñetero, probablemente.

continuación, voy a exponer algunos de los enigmas que más me han gustado de los que he encontrado en los ya numerosos JDRs a los que he jugado. De algunos daré la solución y de otros no, pero tened la seguridad de que todos los he solucionado—si vosotros no lo habéis hecho, ya sabéis que podréis escribirme—. Además, os invitiu que me digais los que más os han gustado a vosotros. Ya sabéis que esta sección es abierta: no solo hablo yo, también vosotros podéis y debéis opinar. Vamos allá.

MIS ENIGMAS FAVORITOS

ues uno de ellos está de actualidad —hablo de él con el especial que habrá cerca—. Se trata del "enlgma del dragón" y lo encontraréis en el juego «Dark Heart of Unkrul». Para los que uo os hayáis topado con él, sabed que consta de dos partes: la primera estan emeigrama cuyas definiciones sou endiabladamente ingeniosas, en forma de adivinanzas. Una vez resuelta cada una, nos permite abrir una puerta tras la que hay una figura. Hay doce palabras que se entrecruzan en forma de cracigrama, cuyo trazado es precisamente el mapa de la sección en que están las definiciones, que aparecen en la casilla comienzo de la respuesta, fin el otro extremo están las puertas. Una vez abiertas las

doce, obtenemos otras tantas figuras. Con ayuda de un par de claves que encontramos no muy lejos, podemos saber qué significan y combinarlas adecuadamente en una secuencia de rombos y cuadrados. Pulsando en unos botones de estas formas en el orden obtenido, se nos abre un acceso a la madriguera del dragón. ¿Qué os parece?

l problema que he llamado "For the first you rise; for the second be wise", ya os sonará. Por supuesto, dificulta el avance en el «Bloodwych». No quiero decir mucho más sobre él, pues ya lo comenté en alguna sección pasada. Solo incluirlo entre mis favoritos, donde merece un puesto de honor.

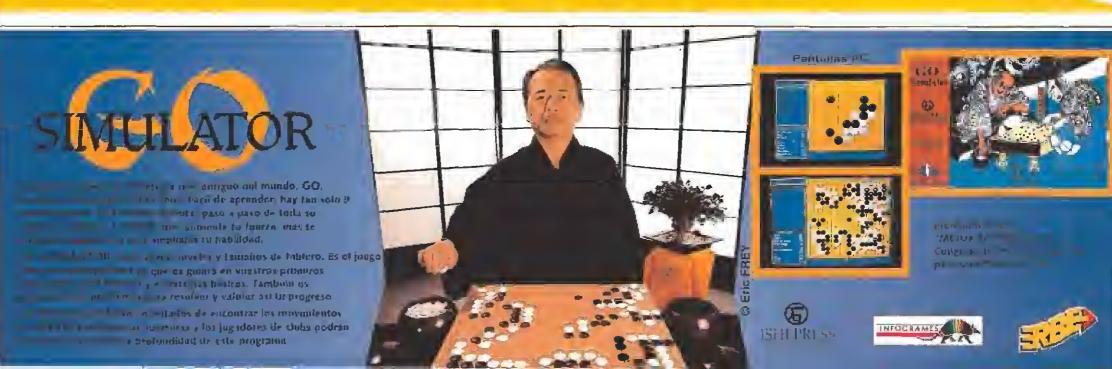
El primer JDR que jugué era el «Phantasy III». Tal juego no tiene grandes dificultades, como pude comprobar luego al empezar con el «Bard's Tale II». Sin embargo, sí había un pequeño obstáculo cuya resolución me causó la primera gran satisfacción. Y por ello debo contarlo aquí. El prohlema era llegar al Castillo de la Oscuridad (Castle of Dark). Para ello, hay que hacerlo desde los Halls de Chronos, escondidos en el Palacio de Cristal. En tales salones hay un teleportador, que, adecuadamente programado, nos llevaba al Castillo de la Luz. La clave para acceder a tal castillo ya la conocía, y era C 2 +. Alguien me había dicho que desde los Salones de Chronos también podría acceder al otro castillo, siempre que tuviera en cuenta que "la oscuridad es lo contrario de la luz". Planteado así, parece claro que la solución era C 2 -. En fin, en su día fue un gran logro. Pero, desde allí todavía quedaba bastante tela que cortar: lo difícil estaba por venir...

I Bard's Tale II» tiene muchos enigmas que me encantan. En general, me gusta mucho el sistema de presentación de pistas para resolver enigmas que presenta este juego, como todos sabéis. También de él se ha hablado anteriormente. Me causó especial placer conseguir la Snare del Laberinto de Dread (Maze of Dread), aunque confieso que fue de casualidad. Os comento has pistas que había encontrado, ya traducidas: 1-"La sed trae un mimero par de paseos"; 2-"Pura cada necesidad hay una satisfacción"; 3-"Aunque aparentemente de poco valur, la repetitis had mercee definitivamente la pena". Ya en el recinto del

enigma, encontraba un personaje que me daba un frasco. Además, había una boca que preguntaba: "Dime cuál es el valor de las acciones rutinarias". ¿Cuál sería la respuesta? La boca sólo aparecía si cogías el frasco, desapareciendo cada vez que le contestahas erróneamente, y lo mismo cl frasco. Así, a fuerza de ir probando cada respuesta que se me ocurría, fui dando un "paseo" tras otro, llevando el frasco a la boca. Y hete aquí que a los cuatro paseos, se me abrió la puerta de salida y pude coger lo buscado. Y todas las pistas quedaron explicadas, a posteriori.

Itima V» no es un juego que se centre en solucionar enigmas. Más bien, consiste en ir extrayendo información de los personajes que encuentres con las adecuadas preguntas, que incidan sobre aspectos que previamente haya tratado superficialmente. La otra parte importante del juego es la estrategia para afrontar enemigos. Sin embargo, esta última faceta la emplea el diseñador para introducir puzzles del tipo de palanca-que-abrc-muro. Así, en las cuevas para llegar al Uuderworld se pueden encontrar muchas habitaciones que son, aparentemente, un culo de saco. Una adecuada exploración de sus paredes revelará nuevos huecos por los que acceder a más sitios. Y de todas éstas, hay una cuya solución me satisfizo bastante: la primera al entrar en el Dungeon SHAME. Sería muy prolijo detallar el proceso, por lo que no lo haré. Simplemente, dejar constancia de que este enigma también ha de figurar entre mis favoritos.

el «Drakkhen» también tiene algún que otro enigma satisfactorio de resolver, entre una gran cantidad que te llevarán a la desesperación. Personalmente, me gustó la forma de entrar en la pirámide (que describí en un número reciente). Si bien las pistas no apuntan concretamente tal forma, sí esbozan las razones por las ha de ser así. Se podrá discutir que es un proceso de aciertos y errores. Sin tener uno ni idea, podría haber ido probando a entrar desde todas las orientaciones y, de hecho, lo hubiera conseguido sin necesidad de interpretar las pistas. Pero a uni me gustó unas saber por que lo hacía así. Si quereis más información sobre este Juego, luer ul especial que hicitatos hace dos meses.



oy a parar aquí por el momento. Por supuesto, muchos otros juegos han demostrado con sus enigmas el ingenio de sus programadores. Por ejemplo, el «Dungeon Master» o el «Eye of the Beholder». Y seguro que muchos de los obstáculos allí encontrados merecen aquí un huequecito. Pero esto ya os toca a vosotros: decidme cuáles os han gustado y cuáles os han parecido totalmente ilógicos y carentes de ninguna gracia. Ah!, pero dehéis haberlos resuelto. Corto el rollo y os lo paso a vosotros.

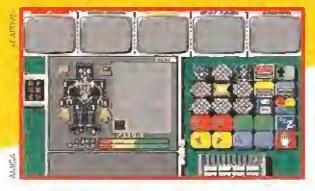
OTROS MANIACOS

o primero es lo primero. En el pasado número di la solución a un atasco bastante importante en el «Bloodwych». Os acordais que dije que el problema lo sufrían principalemente los usuarios de la versión PC del juego. Pues bien, la continua recepción de preguntas sobre el mismo prohlema me ha hecho levantar cierta sospecha importante. pues algunos insistís en que el final del famoso pasadizo es una pared. Dicho de otra forma, que os habéis dado cuenta de lo de los spinners y, sin embargo, no hay escalera. Bueno, os he de decir que yo os di la solución que hay para la versión Amiga, haciendo la suposición de que es igual para PC. Por si no es así, espero que los que, en versión PC, hayáis soslayado el obstáculo me lo hagáis saber para poder ayudar a los compañeros que están parados. Gracias a todos.

gustín Cassani, desde Rute (Córdoba), da una serie de ayudas sobre el «Bloodwych» que le agradezco. Sin embargo, su aportación más interesante es la mascota que propone para nuestra sección. Se llama "Roly" y dice representar "el caballerete" que todos los maniacos tenemos dentro. Por desgracia, su parecido con el personaje «Magic Knight», de una conocida saga de juegos para Spectrum, hace inviable su adopción.









icardo Caballero, de Parla (Madrid), pregunta para qué valen los "Puntos de Mente", que tiene cada jugador, en el «Hero Quest». Lo cierto es que todavía para nada. La idea es que, en futuras ampliaciones del juego, se les dé algún uso. Si te resultan muy infantiles las reglas del juego (tiene el de tablero), modifícalo a tu gusto, crea tus propias reglas, hasta que no te lo parezca. Es lo bueno de este juego; puedes incluso inventarte algún uso para los puntos de mente. Aprovecho el momento para comentaros que acaba de publicarse en nuestro país la versión Pc de «Hero Quest» y que además ésta incluye también los discos de escenarios. Respecto a si puedes adquirir JDRs de importación para tu Amstrad, por supuesto que sí. Pero te aviso que vas a encontrar poco más que aquí, pues la oferta para 8 bits es muy limitada en todos los sitios.

ócrates Uría, de Gijón, me ha hecho caso y, como muchos otros, está muy contento de haber adquirido el «Dark Heart of Uukrul». Lleva la cosa avanzada pero se ha quedado atascado en el rio de Urzhut. Haber si algún maniaco amistoso nos cuenta cómo se pasa, pues no es el único atascado aquí. Sin embargo, sus dudas van más allá: el fatídico crucigrama. Sólo ha conseguido una palabra de él. Lo siento, pero aquí no digo nada..., todavía. Consulta el especial cercano. Por cierto, la palabra que conoce es DRAGON. Pero su gran problema es que no es capaz de identificar las OCHO llaves de que hablan las inscripciones del círculo de magos. Tales llaves tienen forma de corazón (frozen heart), o sea, ya sabes cómo son. En el punto en que estás deberías tener cinco "corazones".

rnesto Jiménez, de Málaga, descubrió un buen día Micromanía, esta sección y que había JDRs de ordenador (qué día tan aprovechado). Por ello, se quiere comprar el «Elvira» o esperar a su segunda parte. Y me pide consejo. Mira, Ernesto, esta es una pregunta muy comprometida. Si quieres un JDR puro para tu PC, yo te recomiendo el «Bloodwych» o el «Dark Heart...». El «Elvira» es un buen juego, pero no es un JDR puro. Tú eliges.

eguimos en Málaga, ahora con Alfonso Pina. Aparte del comentario que me hace sobre el «Merchant Colony» y juegos de estrategia, me pregunta algo sobre el «Megatraveller I». Arik se encuentra en Neaera, sí. No hay ningún límite de tiempo para llegar allí, no. Pero, ¿estás seguro de que has explorado bien todo el laboratorio? Ten en cuenta que hay un piso abajo, que es precisamente donde se encuentra nuestro aliado, eso sí, bien custodiado.

arlos Carmona, desde Palma de Mallorca, pregunta cómo entrar a los "Dungeons" y "Underworld" en «Ultima V». Para llegar al Underworld deberás atravesar uno de los seis calabozos de la superficie, si bien también lo puedes hacer por una catarata e incluso dejándote llevar por un remolino en el mar. Respecto a entrar en un calabozo, debes encontrar la entrada (suelen estar en las montañas) y luego desblequedría con la palabra mágica correspondiente. Dichas palabras podrás averiguarlas de magos; que se ocultan en cada ciudad de las garras de Blackthorn.





atricio Iglesias, de Bilbao, no se anda con preámbulos. Pregunta por el «Captive». Y voy a contaros algo sobre él. Se trata de un excelente JDR que se desarrolla en el espacio. En principio, debería haberse publicado por estos lares, pero no parece, pues no he recibido cartas sobre él. De hecho, se ha comentado en esta misma revista. El desarrollo es tipo «Eye of the Beholder», pero me atrevería a decir que le supera tanto técnicamente como en desarrollo. Para abrir la primera puerta deberás seguir las instrucciones del mensaje cercano, que te dice en que orden has de pulsar los botones de las esquinas de la puerta para que se abra. En cuanto al «Drakkhen», todo parece indicar que no va a salir para Amiga aquí.

amos ahora con tus preguntas sobre el «Shadow Sorcerer». Las estatuas grises a que te refieres son, ni más ni menos, los refugiados a los que se supone que tratas de salvar llevando a refugio seguro. Cuando encuentras draconianos, lo normal es que haya más cerca; por tanto, mejor que luchar —y debilitarte pese a vencer para el posterior encuentro—, es mejor que huyas. Hombre, claro que se pueden evitar las bolas de fuego de los dragones: no te pongas en medio y ya está..., pero es difícil, ojo.

hora os voy a contar algunas pequeñas cosillas. He tenido oportunidad de ver algo del «Elvira II» y sólo puedo decir que va a ser bastante parecido al primero. Tal vez refuerza un poco el carácter de JDR al dejarte elegir entre varios personajes e incluso clasificar los hechizos en niveles. Supongo que no tardaremos en verlo aquí, debido al gran éxito cosechado por la primera parte. Esperemos que tenga algo más de JDR que él.

tra novedad en Inglaterra es el «Black Crypt». Este juego, publicado por Electronic Arts, está en la clásica línea del «Dungeon Master», estilo que poco a poco se va imponiendo en el mercado internacional de los JDRs. Mi opinión es que es ciertamente el estilo más adecuado, pero no hay que olvidar la escasa estrategia que requieren los combates en estos juegos. Algunos otros títulos, para que nos vayan sonando, son «ShadowLands», «Abandoned Places» y «Knightmare», éste elaborado por el creador del «Captive» y con muchas similitudes con el mismo. Respecto a España, todas nuestras esperanzas han de depositarse ahora en «El Señor de los Anillos», que tiene mucho que ofrecer.

e acerca el punto final. No os voy a centar nada más por el momento. No os olvideis de esa sorpresa que tal vez os depare en el siguiente número. ¿Qué sent? ¿quién sabe? Bueno, ya lo sabréis. El próximo mes, más. ¡Ah!, no faltéis a la cita, será importante.

Ferhergóri

Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: **MICROMANIA** CI De los Ciruelos, nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), especificando en el sobre **Maniacos del Calabozo**. IALGUNAS VECES LOS SUEÑOS PUEDEN SER MORTALES! ...

DARKSEED

Basado en la fantástica obra de H. R. GIGER



Más altá de la imaginación

Viuje a lo desconocido

JUNA AVENTURA QUE NUNCA DEVIDARAS

DARK SEED ESTA BASADO EN LA FANTASTICA OBRA DEL SURBEALISTA SUIZO H.A. GIGER. Inspirador de Peliculas terrorificas como alien, alien III y poltergeist II. Giger ha Revolucionado para siempre la ciencia ficción con su original estilo "Biomeganico"

DESAFIA A TU MENTE... ERES MIKE DANSON, ESCRITOR DE CIENCIA FICCION QUE ACABA DE Comprar una antigua casa victoriana. Al explorar tu nueva casa, descubres que has comprado más de lo due pensabas.

CONTROLA EL DESTINO DE DOS MUNDOS. REYELA EL SECRETO DE Un siniestro plan y descubre el oscuro pasadizo a su mundo ... Un lugar mas terrorifico due tu peda pesadilla.



- SOBPRENDENTES GRAFICOS DE ALTA RESOLÜCIO)
- Vuces i electus de sunido sopem mealistas
- APASIONANTE ANIMACION EN TIEMPO HEAL
- EXPLORA MAS DE 75 LUGARES



- BANDA SONDRA DRIGINAL
- · SECUENCIAS TERRORIFICAS DE PESADULLA
- AYENTURA GRAFICA POR ICONOS

- DISPONIBLE EN PC Y PROXIMAMENTE EN AMIGA

Y B E A D A E A M S^m

SOFTWARE

TRADUCIDO AL

CASTELLANO

Esperaba impaciente que este momento llegara. En los últimos meses os he recomendado con frecuencia este singular «Dark Heart of Uukrul». Ahora, por fin, podemos echarle un vistazo más en serio. Pero sólo un poco, porque para hacer bien las cosas con este juego necesitaríamos, sin exagerar demasiado, una revista entera.

BRODERBUND Disponible: PC T. Gráficas: Hercules, CGA, EGA, VGA, MCGA

'ay que reconocer que el nombre de este juego invita a dejar volar la imaginación. Personalmente me encanta el nombrecito: Uukrul, Con tres úes y todo. Comencemos viendo un poco qué se oculta tras tal denominación, para afilar un poco los dientes de aquellos que no me hayáis hecho caso todavía.

Uukrul, tal y como cra de esperar, es el malo del juego. Este ha corrompido la ciudad de Eriosthe, cambiándola hasta hacerla irreconocible, para conseguir sus negros designios. Es en esta ciudad donde nuestro grupo va a vivir sus aventuras, buscando la destrucción del maléfico personaje.

La forma de destruirlo es bastante peculiar. De nuevo, supongo que os imaginais por el título que algo tendrá que ver con su corazón. Efectivamente, así es. Resulta fundamental para concluir bien el juego el hallazgo y posterior uso de unos corazones de piedra. No digo nada más, por el momento.

El grupo

Nuestra cuadrilla está formada por un paladín, un guerrero, un sacerdote y un mago -lo que no implica que todos sean varones-. Cada uno tiene unas cualidades distintas que se complementan para llevar a cabo la misión. La forma de caracterizarlos es respondiendo a una serie de preguutas y, por tanto, no me entretendré más aquí.

El guerrero podrá usar las armas más poderosas y destaca por su fuerza en el combate cuerpo a cuerpo. El paladín también es bueno en la lucha, pero añade un poder de "Lay on hands" (Poner las manos), que le permitirá curar a sus compañeros o quitar energía a los malos.

El mago tiene a su disposición cinco arcanas de hechizos que realizar. Conforme adquiera anillos, su poder aumentará en tos, abrir puertas y otros.

seguro, las plegarias no tienen porqué ser atendidas; es más, puede que el dios en cuestión se moleste y castigue al pobre clé-

Lo primero es buscar un dispositivo (Look for a device). Con este método nadie pierde energía. Realízalo todas las veces que necesites hasta que se te diga que lo intentes de otro modo. Ahora ya puedes abalanzarte contra la puerta. El guerrero perderá siempre energía. Si sale el mensaje "The door won't budge" (La puerta no cederá), pasa al siguiente método: realizar el hechizo Altis.

Si este hechizo no tiene efectos, es el momento de acudir a Drutho. La plegaria a recitar es Hoyamoq. Si Drutho te escucha y la puerta no se inmuta, malo. Como las llaves sólo se usan para las verjas (gates), quedan dos posibilidades. La primera es que te hace falta la palabra mágica. Normalmente, cerca de la puerta habrá algún mensaje que te informe de que necesitas alguna palabra. La última es la plegaria Belamoq, que precisa gran cantidad de puntos de virtud, pero que abrirá cualquier cosa.

Breves consejos para los combates

Contra enemigos fáciles -poco dañinos en cuerpo a cuerpolo mejor es rodearlos con todo el grupo y acabar con ellos. Si el





«Dark heart of Uukrul» es un clásico juego de rol, repleto de profundos y misteriosos laberintos plagados de puertas.



Nuestro "party" deberá recorrer un montón de lugares hasta conseguir la experiencia necesaria.



Una de las opciones más curiosas del juego es poder examinar un mapa que nos dará una idea de nuestra posición.



Puede que los gráficos no sean gran cosa pero consiguen ambientar perfectamente la situación.

enemigo no es tan fácil, pueden ser útiles los hechizos del fuego. Si el número de enemigos es elevado es más apropiado usar las tormentas del arcana de la helada.

A la hora de usar unos u otros hechizos ten en cuenta la naturaleza del enemigo. A un lagarto de fuego le afectará más un hechizo de frío, sin embargo, al Dragón del Hielo le entrará la risa floja. También Ufthu es eficaz contra los enemigos. El uso de Ralkor da muchas sorpresas agradables: contra ciertos enemigos de nivel ligeramente superior al nuestro, un oportuno ralkor nos darà mucha experiencia y acelerará la subida de nivel. Del mismo modo da buenos resultados la oración de Huesos Pacíficos.

Desarrollo del juego y pequeñas pistas

El juego se desarrolla en Eriosthe y la aventura se puede dividir en tramos entre templos. A una zona comprendida entre dos templos sólo se puede llegar por alguno de ellos y no se comunica directamente eou otras. La mayoría de los objetos que encuentres en esa zona tendrán uso en la misma, no siendo útiles en las siguientes. Esto es especialmente cierto para las llaves. Por supuesto, de vez en cuando hallaremos objetos de uso futuro, pero se adivina fácilmente; por ejemplo, un corazón de piedra. Por tanto, desde ahora ya queda convenido cómo se divide el mapa de cara a futuras preguntas.

El juego es bastante complejo, por eso vamos a centrarnos es algunos puntos claves. Los dos primeros corazones están tras el templo Urlasar. Uno está más

Entre hechiceros, guerreros y dragones recorreremos un mundo de pesadilla y aventura.

allá de la verja que hay cerca del teleportador Borasal: deberás buscar una puerta secreta antes de la zona con gas envenenado; ésta se abre con varios Hoyamogs.

El segundo corazón es más difícil. Está en las catacumbas y su consecución pasa por derrotar a un fiero esqueleto que nos acometerá, tras leer su mensaje: Véngame. Este esqueleto nos dará una llave de hierro con la que podremos abrir una verja escondida tras un spinner (girador). Más allá, es terreno para tu exploración. Por cierto, la llave de la verja del primer corazón también anda por las catacumbas.

Pasado Urlusam hay también algunas cosas interesantes. En principio, unos cuantos orcos, algo difíciles de derrotar. Pero también conoceremos al sabio Sagaris, recomendado por Mara—para saber más de Mara, recomiendo leer su diario en las instrucciones—. Sagaris nos pedirá un favor a realizar en el "pool of testing" (charco de examen), que no debemos ignorar, ya que incrementará nuestra experiencia. Por cierto, para llegar a tan

húmedo sitio hemos de atravesar un laberinto de teleportadores y luego abrir una puerta con una palabra sin perder la fe.

Para terminar una breve referencia a un retorcido enigma, el del dragón, sito entre los templos Urshas y Ureal. El enigma tiene varias fases. La primera es un original crucigrama bastante árduo. Es bastante difícil incluso darse cuenta de que lo es. Desde arriba, el mapa da la forma del crucigrama, en algunas de cuyas casillas están las definiciones. La solución a las mismas nos dará la palabra que abre cada una de las puertas situadas en la pared que la delimita. El orden de las definiciones resulta importante en la segunda fase del enigma. Os doy sólo una de las soluciones, por ahora. La palabra (7) se define así: "The avenger is moved to carve two points where the dead lie". Traducido literalmente significa: "El vengador se mueve para esculpir dos puntos donde yace el muerto". Esto no tiene ni pies ni cabeza. Pero observad ahora como nos define tres veces la solución, que es la palabra "Engrave" (esculpir). Primero, reordenando la palabra "Avenger", podemos obtener "engrave"; esto es lo que nos dicen con "The avenger is moved". A continuación, dice "carve", sinónima de "engrave". Finalmente, todos sabemos que los muertos yacen en la tumba, que en inglés es "grave" Con esto, espero que os hagáis una idea de como debéis abordar este problema: no son definiciones directas, si no juegos de palabras. Lo siento por quienes no sepáis inglés, pues aquí lo lleváis crudo.

Me despido. Hasta pronto, maniacos y feliz partida.

Ferhergón





MASTER SYSTEM II + 2 CONTROL PAD + JUEGOS SO





Un acontecimiento tan importanta como Barcelona 92; los primeros Juegos Olímpicos que se relebran en nuestra país, no podia dejar de verse reflejado en su correspondiente juego de ordenador. En Topo Soft, todo es actividad para hacer el mejor programa deportivo de todos los tiempos. Hemos estado con ellos y nos han contada como va a ser «Olimpladas 92, gimnasia departiva», el primero de los dos juegos que la popular compañía española va a comercializar en breve basados en este Importanto evento.



Nuestros gimnastas deberán realizar con toda perfección los movimientos necesarios para obtener una elevada puntuación y quedar campeones.





Aquí podéis ver el proceso que sigue una imagen del juego, desde los primeros bocetos en papel, a la izquierda, hasta el resultado final.

Topo Soft ha querido hacer el mejor programa deportivo de todos los tiempos.

TOPO SOFT

En preparación: PC VGA 256 colores

n el cuartel general de Topo todo está potas arriba; ordenadores encendidos hasta altas horas de la madrugada, programodores y grafistas que casi montan guardia permanente ante sus móquinas. toneladas de café consumidas... No es que haya estallado una revolución, es que preporar dos juegos de olimpiadas a la vez, desquicia a cualquiera. Sí, habéis leído bien, dos juegos. El primero de ellos, que aquí os presentamos, está a punto de ver la luz y estará dedicada a las pruebas de gimnasia típicas de las Olimpiados. Consta de ocho modalidades deportivas: salto de potro masculino y femenino, suelo, poralelas asimétricas, paralelas, barra de equilibrio, anillas y barra masculina. Su nombre: «Olimpiodas 92, Gimnosia deportiva». El segundo saldrá algo mós tarde y nos permitirá competir en las clásicas pruebas de atletismo.

unque los das juegos se venderán por separado, se podrán unir en el disco duro de nuestro PC poro participor en una Olimpiada al completo, con un buen montón de pruebas. David Lápez, creador de «Silent Shadow» y «Soviet» nombres que traen a nuestra memorio buenos y arcadianos recuerdos, es el encargada de programar «Olimpiadas 92». Un equipo de grafistas compuesto por Jarge Azpiri, Jesús Juste, Daniel Mauro y José Manuel Fernández, colabara con él y han trabajado a fando, bajo la coordinación de Rafael Gómez, para crear los personajes que cantrolaremos durante el campeanato.

s difícil hacerse una idea, sin ver el cuartel general de estos chicos, de lo que un juego como éste lleva detrás. Aunque únicamente saldrá en PC y VGA, a sea, 256 calarcitos de nada, imaginaras la que ha sida colorear, una a

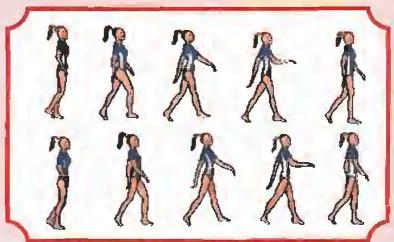
una, los más de 2.000 frames de onimación. Os daréis cuenta de que los grafistas na han estado de brazos cruzados desde el comienzo del proyecto, allá por el posado mes de noviembre. Tampoco ha sido una broma realizar las prapias animaciones; se han tenido que crear programas específicos y esconear -posar de popel al ordenador- los bocetos que los dibujantes diseñaban.

limpiadas 92, Gimnasia deportiva se controlará de una formo radicalmente diferente ol resto de los programas de su close. El interfaz de usuario es una de las cosas en las que Topo ha puesto mayor interés. Olvidaras de machacar teclas, ese es un sistemo anticuado y nadie desea destrozar, su flomante ordenador a golpes. Bajo la pontalla en la que aparece el deportista -na estaría de más que le echarais ahora un vistazo a las fotografías que ocompoñan a este texto-podréis ver una serie de iconos. Cada uno de ellos hace que nuestro amigo olímpico realice un mavimiento diferente. Con las combinaciones adecuadas, conseguiréis que el salto, la carrera y demás, sean perfectos y totalmente realistas.

ablando de realismo, Topo también se ha preocupad<mark>o de que</mark> cada una de las pruebas permitiesen los complejos movimientos que de verdad hacen los deportistas. Esto motivó muchas viajes a la federación de



Los fondos del programa han sido realizados mediante una técnica especial que les da la profundidad necesaria según el personaje va corriendo sobre ellos.



Este era el primitivo aspecto de los gráficos de este juego, luego se desecharon y se volvieron a realizar con mucho más nivel de detalle en color y animación.

NUMERO DE JUGADORES **ELEGIR EQUIPOS** ENTRENAMIENTOS **OLIMPIADAS**

Las opciones son variadas para permitir que nos preparemos antes de entrar de lleno en la competición.





Podremos elegir entre varios países, pero nuestros contrincantes podrán ser de cualquier lugar del mundo.



Cualquier descuido durante la realización del ejercicio puede dar con nuestro deportista en el suelo. Menos mal que aqui las lesiones no son reales.



das 92, Gimnasia deportiva» diseñó para la animación de los gimnastas. Luego serian escaneados y retocados, uno a uno, con un programa gráfico. Un trabajo artesanal que ha sido, con mucho, lo más dificultoso a la hora de conseguir que el juego tuviera tan excelente calidad.

Estos bocetos son los originales que el equipo de grafistas de «Olimpia-





«Olimpiadas 92» se maneja mediante este tablero de iconos. Ya no será necesario destrozar el teclado para conseguir que nuestro gimnasta corra más deprisa.

«Olimpiadas 92» se controlará de una forma radicalmente diferente al resto de los programas de su clase. Olvidaros de machacar teclas.

> gimnasia para documentarse, además de largas haras frente al vídeo, analizanda una y atro vez las grabacianes de las mejares gimnastas. Ya as podemos adelantor que, par la que hemas visto, el resultodo final ho merecida la pena.

avid nas mostrá la que para ellos va a ser el mejar juega deportiva de la histaria del saftware españal. Nas entrega en exclusiva las bocetos de las animacianes que podeis ver junta a estas líneas. Nas permitiá porticipar en varias campeticianes, aunque hay que



El salto de potro es una de las pruebas más complicadas que nos podemos encontrar en el programa. Realizar una buena "figura" será muy difícil

recanacer que el papel de Micromanía en la Olimpiada particular de Topa fue alga lamentable, pera prametemas entrenar duro para valver o paner las casas en su sitia. Pudimos ver también las complejos rutinos que ha diseñada para canjuntar el trabaja de las grafistas. Una tarde, cama habréis podida deducir, muy apravechada en la que David y Rafa Gómez, el productar del juega, nas mastraran un interesantísima prayecta que ya ha dejado de canvertirse en su sueña particular y del que muy pranta vamas a poder disfrutar en directa.

J.G.V.

MEGADR

MEGA DRIVE + CONTROL PAD + JU





WE GO SONIC



PARECE COSA * DE MAGNA!



"Mush Hon pasodo yo la friolera de

veinticinco oños desde que se estrenora en los "states" lo serie de ciencio ficción más importante de todos los tiempos. «Star Trek» aún sigue viva y su centenor largo de episodios se reponen uno y otra vez en los televisiones de todo el mundo. Interplay pensó que yo era hora de que Spock, Kirk y sus omigos contasen con un juego de ordenodor que les hiciera

justicio. Y pusieron monos o la obra...



Antes de comenzar cada una de las mislones, la teniente Uhura nos pondrá en contacto con el Comando de la Flota para que nos dé instrucciones.



Una nave gemela del Enterprise está en dificultades. Mientras la observan desde el puente la nave insignia de la flota es atacada por los Klingons.

INTERPLAY En preparación: PC

ste no es el primer intento de llevar a las pontallas de nuestros ordenadores las aventuras de la nave estelar Enterprise y sus tripulantes. Por ahí circulan varias versiones de «Star Trek», algunas incluso en los círculas de dominio público, aunque nunca ninguna ha cosechado demasiado éxito. Sólo la de Firebird estuvo algo más cerca. Claro que tampoco ninguna había recibido tanta colaboración por parte de los productores de la serie como ésta, que celebra su honroso veinticinco cumpleaños.

tar Trek 25th aniversary» es un juego de aventuras cancebido de una forma distinta a la habitual. La idea que tuvieron sus programadores desde el momenta en que dia camienza el prayecto, era que el usuario pudiera tener una perfecta recreación de la serie, episodia a episodia, desde el principio al final. Y así lo hicieron. En la brillante escena de presentación, podremos ver al Enterprise ir rápidamente de un lado al otro de la galaxia mientras suena la música ariginal de Alexander Courage y

aparece el ya clásica texto de: "Estos son los viojes de la nave estelar..."; tras los títulos de crédita, completamente cinematográficos, viene la primera misión: "Mundo demonio". La hemas llomamos misión porque el juego está pensodo como episodios separadas, cada una con su nombre original, que transcurren en sitios diferentes de la galaxia. Igual que en la serie, todas las misiones tiene su punto de partida con una llamada de la flota estelar que nos informa de la tarea a cumplir y todas ellas terminan con los personojes principales en el puente de la nave haciendo comentarios humarísticos sobre la reciente aventura. Luego veremos al Enterprise desoporecer entre las estrellas, en busca de uno nueva misión.

as gróficos de «Star Trek» son absolutamente geniales. El puente de la nave, los unifarmes, los personajes..., todo es igual que en lo serie de televisión. Los protaganistas del juego son también Spock, Kirk, McCoy, Scott, Uhura, Chejov y Sulu. Sólo los tres primeros se transportarón en cada una de las misiones para solucionar la tarea que les ha impuesto el comando de la flota estelar. La pérdida de

Por fin un programa de ordenador hace justicia a esta emocionante serie de TV.

LAS OREJAS DE MR. SPOCK

oy detalles, como las orejas de Mr. Spock, que marcan profundamente. Si este venusiano hubiero nacido en Ecualquier pueblo español, sus puntiagudos apendices habrian sido fuente de comentarios machistas a propósito de la relación entre la virilidad y la cornamenta; como tuvo suerte de embarcarse en la nave Enterprise, los colegas de tripulación se limitaron a murmurar sobre su incapacidad para podecer pasiones terrestres como el amor o el odio. En uno y otro caso, un libro sobre la vida del santo Job hubiera sido un buen regalo para que comprendiera que no ha sido el único ti-

po cargado de paciencia para aguantar tanto pelmazo suelta.

r. Spock es el tipo perfecto, frio como el hielo, lógico camo un ordenador y ajeno a los sentimientos que amargan la vida a los humanos, pese a estar rodeado de un comandante creido, un doctor "tiquismiquis" o unas chicas de formas perfectamente marcadas por ajustados uniformes, tal y como obligaba la estética pop de los sesenta. Tan fuerte es la personalidad de Mr. Spock que Leonard Nimoy, el actor que le da vida, no será recordado en los enciclopedios cinematográficas por ningún otro popel. El es ago así como el representante de una arcadia

feliz hippy sin guerras ni odios.





La nave Enterprise llega a un nuevo planeta donde sus tripulantes se enfrentarán, una vez más, con lo desconocido.



Durante el transcurso del juego tendremos que evitar que alguno de los protagonistas caiga herido.



La primera misión de «Star Trek 25th Anniversary» nos pone en contacto con los habitantes de un lejano planeta.



Kīrk, Spock y McCoy Ilegan a una extraña base alienigena. ¿Cuál será la utilidad de los controles que hay en la pared?



Dentro de muy poco será comercializada en nuestro país una versión en castellano del juego.



El programa esta estructurado en forma de episodios sueltos. Cada uno de ellos es una misión diferente.

La sala del transportador es uno de los lugares que más veces visitaremos durante las aventuras que nos esperan en este juego de ciencia-ficción.

La misión del Enterprise es recorrer

la galaxia en busca de nuevas y

diferentes formas de vida.

Todo está destruido, un tripulante herido, cables... ¿qué ha ocurrido? Quizás los piratas Elasi sean los culpables de tal devastación. Hay que investigar.

I principio, «Star Treck» fueran sólo cientos de capitulos

de una seria de televisión de gran exito en todo el munldo. Más de media docena de versiones cinematográfi-

cas, realizadas con bastante dignidad, continuaron alimentando el mito y ni siquiera la fracasada segunda parte de la serie ("La nueva generación"), con personajes diferentes, acabaron con su leyenda, hasta el punto de que hoy en dia existen en todo el mundo clubs de fans de sus aventuras y las reposiciones en la pantalla pequeña (un diez para las auntonômicas en España) obtienen más que aceptables niveles de audiencia.

tar Trek» demostro que la cienciaficción es un género practicable sin necesidad de grandes medios, que la imaginación y los guiones inteligentes (plagados de referencias y costumbres cotidianas

junto a los horribles monstruos) son mejares armas. Las innumerables y peores secuelas que la siguieron, demuestran que el argumento también es válido al revês. Veremos què ocurre cuando se estrene en nuestro pais la nueva pelicula realizada para conmemorar su veinticinco cumpleaños.

5.E.A.

Kirk, Spock, McCoy, Scott, Uhura, Chejov, Sulu. Todos aparecen en

este programa.

cualquiera de ellas durante lo aventura significa el final de la partido. Mientras, el resta de las tripulantes permanecen a borda, ocupándose de sus tareas hobituales. Cuanda estemas en el puente, mediante pulsocianes del ratán, podremas acceder a las diferentes sistemas que contralan cada una de las aficiales: Uhura, camunicaciones; Scott, matares; Sulu, armas; Spock,

ardenadares.

n «Star Trek» también hay escenas arcade de combate, nave contra nove en tres dimensiones, vistas desde la pantalla gigante del puente. Las defensas del Enterprise son bostante buenas y na será dificil que destruyáis enseguida las naves Elasi, Ramulanas a Klingan que os ataquen, parque hasta las enemigas son las clásicas que aparecen en las episodias de la serie. Pera la verdadera esencia del juega son las aventuras en tierro de las tres pratoganistas una vez lleguen a su destina.

an ellas padremas interactuar con atras personajes que juegan un papel importante a lo hora de cumplir nuestro misión can éxita y coger

abjetos para manipularlas y emplearlos en el momenta y lugar que consideremas apartuna. El juego utiliza un sistema de cantrol de sobra canocidas por todos vasotras, similar al de las aventuras de la campañía francesa Delphine: una cruz que movemas par la pantalla can el ratón y una pulsoción que nas permite acceder a las diferentes menús de accianes.

oca más os podemas cantar de mamenta de este estupenda «Star Trek» que dentra de muy poco será editada en castellana. Los ocha megas que ocupará en vuestra disca dura estarán perfectamente apravechados y os darán una idea de la extremada camplejidad del códiga del juega. Música que apravecha a tape las tarjetas de sonida que podáis tener caneciadas, gráficos VGA en 256 colores de una belleza impresianonte y un "gameplay" atractiva. Todo la necesario y mós cama para canvertiras en "Irekkie", si aún na la sais, a para recardaras las aventuras de la Enterprise, alga poca menas que imperdonable, si es que los habíais olvidada.

J.G.V.



CONSOLA COLOR PORTATIL + JUEGO SONIC + ADAPTADOR C.

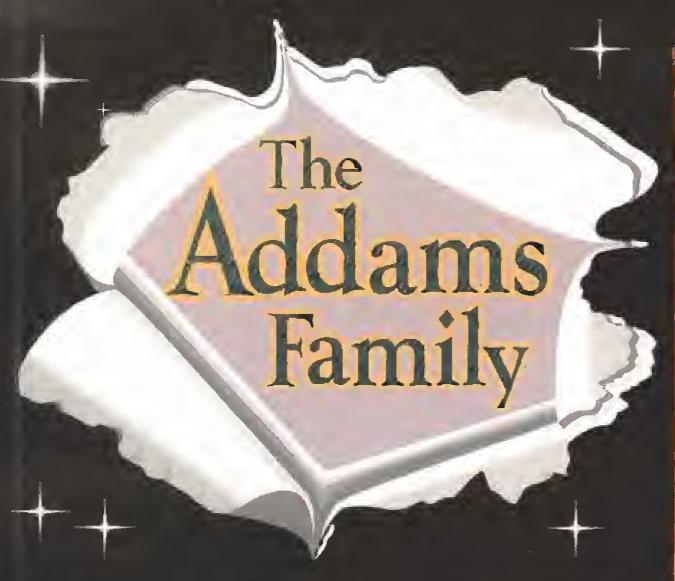




CONSOLA COLOR PORTATIL + JUEGO COLUM







Incansable en su afán de llevar hasta nuestros ordenadores las películas que arrasan las taquillas de los cines de medio mundo, Ocean nos presenta su particular visión de las aven-

turas cinematográficas de la familia Addams; cuyas peculiares caras pronto nos resulturán muy conocidas; si alcanza en nuestro país la popularidad conseguida en otros lugares.



OCEAN

En: prep.: SPECTRUM, AMIGA,
AMSTRAD, C64, ST, GAME
BOY, NES, SUPER NINTENDO

Video-Aventura

unque los Addams, nacidos de la mano del dibulante estadounidense Charles mediados de los 69, son en gran, parte una especie de visión mucho más caústica y gamberra de la relativamente reposada familia Monster, la cierto es que en nuestro país sólo la segunda logro obtener el privilegio de ser doblada y pasada en un canal televisivo español. Por eso, de momento, resulta inevitable que. a la espera de que tanto la pelicula como la serie televisiva lleguen a nuestro país, tados sus protogonistas, Gomez, Morticia, Tio Fester, la Abuelita, Lurch, Pugsley, Wednesday y la extraña Cosa- resulten unos latales desconacidas para nosolnos.

Sín embargo, tan cierta como esto es que muy poco va a importar este detalle para hacer frente a la auténtica avalancha de acción, cuidados gráficos y buen sentido del humor que se aglutina en la nueva producción de Ocean con los Addams como protagonistas, que aunque en



El juego tiene algunos elementos propios de las videoaventuras, ya que son muchos los objetos que debemos aprender a utilizar.



Gómez, el cabeza de familia, deberá recorrer por completo la mansión para encontrar a sus seres queridos, desaparecidos misteriosamente.



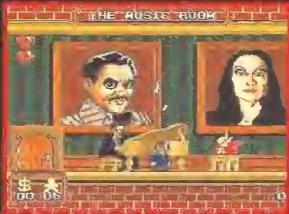
«The Addams Family» tiene un desarrollo similar al de los históricos juegos de plataformas. Como en estos la dificultad es endiablada.



Al igual que ocurría en la serie de televisión las notas cómicas son una constante en todo el juego. Ante todo buen húmor..

«The Addams Family» es una extensa videoaventura con un desarrollo sencillo de comprender, pero difícil de resolver en la práctica debido a su gigantesco mapeado.





Este es el singular aspecto que toman en el juego G mez (Raúl Juliá), y Morticia (Angelica Huston).



Ocean no ha querido perder la oportunidad de convertirse en una de las primeras compañías en crear cartuchos para la Super Nintendo.

S S S

Desde el primer instante, nuestra labor de rescate se desarrollará a lo largo de tétricos pero hermosos decorados.

principia haya sido diseñada para la nueva móquina de Nintenda, la Super Nintenda, está ya siendo terminada prácticamente en su carrespandientes versianes para 16 bits, que muy pranta tendremas dispanibles en nuestra país.

RESCATE FAMILIAR

El juega es una extensa videaaventura de desarralla na muy campleja pera sí de un elevada nivel de dificultad y gigantesco mapeado, cuyo argumenta tiene cama punta de partida la llegada de todas las Addams -a excepción de Gámez, el cabeza de familia- a su fantasmagárica mansián, cuya posesián, así cama la de la mayar parte de su fartuna, pretende serles arrebatada par el cruel y paca escrupulosa abogada Tully Alford.

Pasadas algunas haras, y cuanda Gámez, el persanaje a quien cantralaremas a la larga



Charles Services

The ddams Family

ELÍCULA

Dale a papá una patada de buenas noches

urioso y refrescante: el éxito cinematográfico de las pasadas Navidades de Estados Unidos narra las andanzas cotidianas de una familia, la de los Addams, Claro que estos son unos tipos un tanto peculiares, a los que pocos mortales incluirían en una lista de los vecinos ideales con quienes compartir acera cualquier fría noche de invierno de luna llena. Viven en una maravillosa y decadente mansión de fachada victoriana, donde no falta ninguna de las comodidades que con-

ca, y dan a papá una patadita deseándole buenas noches antes de acostarse. Con ellos comparte el hogar la abuclita –capaz de cocinar menús tan apetitosos como canapés de tentáculos y saltamontes o cerdo de dos cabezas-, y el tío Fester, calvorota e inventor. Lurch, con sus dos metros y trece centímetros de altura, es el mayordomo de los Addams. Sólo él es capaz de mantener en perfecto estado de conscrvación las arañas que tejen sus telas en los rincones. En la película se nos muestran otros muchos parientes, como los pri-

mos de dos cabezas o los gemelos siameses. Pero, sin duda, entre tanta gente elegante destaca "Cosa", una mano amputada tan inteligente que haila, toca el contrabajo, practica el esgrima –la

aficción favorita de los singulares Addams- y es una experta maestra en ajcdrez. El creador de estos personajes fue Charles Samuel Addams. De él se dice que cuando invitaba a amigos a su casa, los sentaba en una mesa de embalsamar y que celebró su tercer matrimonio en un cementerio de animales, con la novia luciendo un riguroso y exclusivo traje de luto. La familia

Addams apareció por primera vez en 1932, en la revista «The New Yorker». Fue tal su éxito entre la clase media americana que después protagonizó libros, y dio color y alegría a multitud de objetos de "merchandising". Durante los años 60 se convirtió en una serie de televisión protagonizada por Caroline Jones, John Astin y Jackie Cogan, con sus correspondientes secuclas. La popularidad de esta macabra familia se basa en su particular tratamiento del humor negro. Son monstruos que

no ejereen como tales, que se enfrentan con naturalidad a situaciones cotidianas y cuyas maldades son lo suficientemente inocentes como para convencernos de que ellos son los "normales". Más que faenas, hacen travesuras y, desde luego, que sus picardías son las mismas con las que cualquiera de nosotros ha soñado: dar una lección a padres, jefes, profesores o políticos.

«La familia Addams», en su versión de largometraje de los 90, constituye el debut como director einematográfico de Barry Sonnefeld. Hasta la fecha, este americano ha trabajado como director de fotografía en películas de los hermanos Coen o Rob Reiner, y en el 85 recibió un pre-

mio "Emy" por un programa de televisión. Para el rodaje ha contado, además de algunos de los más reputados expertos maquilladores y creadores de efectos especiales de Hollywood, con un importante presupuesto y un elenco de actores de renombre: Angelica Houston («El honor de los Prizzi» o «Capitán Eo» con Michael Jackson) como Morticia; Raúl Juliá («El beso de la mujer araña», «Romero», «Corazonada») como Gómcz, Christopher Lloyd («Regreso al futuro», «¿Quién engañó a Roger Rabbit?») como el tío Fester; los niños Christina Ricci y Jimmy Workman como Wednesday y Pugsley; Judith Malina como la abuela; o Carel Struyken como el mayordomo Lurch.





HORROR Y HUMOR AL 50%

łocalizaries,

de todo la aventura, llega al

descubre es que todos los miembros de su familia han

escenario de la acción, lo que

desaparecido, par lo que desde

ese preciso momento su missón; y también la nuestra, es tratar de

Aunque el juego adquiere el caracter de video aventura ya que tendremos que encontrar una buena cantidad de objetos y overiguar su utilidad, desde el primer instante nuestra labor de rescate se desarrollará a la larga de têtricos pero hermosos decarados que, en gran parte, randen culto a los clásicos juegos de plataformas. Resulta también curioso el hecho de que por ettêsima vez el programa hace uso de un descrrollo muy en baga dentro de los juegos de consolos, que nos propone la mayor parte del tiempo tener que saltar sobre los enemigos para poder deshacernos de ellos:

La calidad técnica del juego es soberbia en la versión de Super-Nistendo, y a nivel gráfico. mantierie muchos puntos en camún con la de Amiga. Ocean ha prometido que las diferentes conversiones lan solo van a ofrecernos algo menos de colorido y velocidad, aunque de lo que si estamos seguros es que todas ellas, además de muchos horas de diversión, nos permitirán introducirnos en el mundo de esta pintoresca familia, decorado al 50% con pinceladas de humor y horror.

tribuyen a crear "calor de hogar": un jardín completamente desértico, plagado de árboles muertos, un cementerio familiar con sus fantástieas lápidas, una cámara subterránea con tesoro y todo, un ático de lujo en el que guardar la silla eléctrica, un delicioso salón de baile capaz de provocar la envidia de la mismísima reina de Inglaterra, paneles secretos dentro de paneles secretos, bibliotecas, laboratorio...

Así es el "nidito de amor" del numeroso clan de los Addams, presidido en el finísimo y perfecto bigote de papá Gómez. Este es un hábil jugador de golf que se entrena lanzando bolas a las vallas del cementerio desde su terraza. Está casado con la estilizada Morticia, siempre vestida a juego con su larga cabellera negra. Fruto del matrimonio nacieron Wendesday y Pugsley: la primera decora su habitación con muñe-

cas sin cabezas y el segundo con una estupenda colección de señales de tráfico robadas. Juntos jucgan a "¿Existe un Dios?", en la silla eléctri-



SIGUE LA PISTA DE PIS



GODS

de un juego único y peligroso, y decidieron ofrecer al valiente que aceptara su desafío el premio más codiciado por un ser humano, la inmortalidad. El hambre que deseara obtenerla tendría que internarse en una antigua Ciudad Perdida, de la que solamente se tenían datos por las leyendas, y derrotar a los cuatro guardianes que la custodiaban.

UN PREMIO INMORTAL

adie esta segoro de que la ciudad exista realmente porque nadie la ha visto. Se dice que fue construida por los dioses y que posee grandes torres, templos y laberintos, pero que cayó en manos de las Fuerzas de la Oscuridad, las cuales la habitan ahora protegidas por el dominio de los cuatro guardianes;

Nadie podría pensar que las palabras de los dioses fueran escuehadas por los humanos y, mucho menos, que en el caso improbable de que alguien las oyera estuviera lo suficientemente loco como para acéptar un desafío semejunte.

Pero un hombre, un guerrero que había salido victorioso de las más terribles batailas, escuchó las palabras de los dioses y tuvo la osadia de responder. Él. que ansiaba la inmortalidad porque le pondría al mismo nivel que aquellos que regian el destino de los humanos, habló con los dioses sin mostrar ningun temor. Los dioses, que habían lanzado su desafío pensando que jamās mortal alguno osarīa aceptarlo, observaron a ese hombre impertinente y se reafinnaron en sus palabras. Aquél que les devolviera la antigua ciudad arrebatada hace milenios por los cuatro guardianes obtendría como recompensa la vida eterna.

EL JUEGO

a odisea del valiente que acepto el juego de los dioses tiene lugar, como ya hemos señalado, en la antigua Ciudad Perdida, habitada ahora por las más variadas bestías. Cuatro son los niveles que la forman, cada uno de ellos defendido por uno de los guardianes, y a su vez cada nivel se divide en tres mundos de forma que son doce a recorrer.

Cada mundo contiene varias secciones y al perder una vida

comenzámos a jugar al principio de la última sección visitada. Existe un sistema de claves de acceso de tres letras para llegar a mundos diferentes del primero, pero para poder utilizarlo es imprescindible que el segundo disco (version Amiga) no esté protegido contra escritura para que el programa escriba las claves en él. Estas claves son personales y varian entre dilerentes jugadores, por lo que no podemos daros unas claves concretas como ocurre con otros juegos.

Eñ una prueba discñada nada menos que por los dioses del Olimpo, no podría bastar con la mera fuerza o habilidad. Por ello, en numerosos puntos de su aventura, nuestro heroc deberámanipular palaricas, obtener diversos objetos y utilizarlos en los lugares adecuados para avanzar en su misión, Deberá. encontrar llaves y abrir las puertas que le pérmitan llegar a lugares de otro modo inaccesibles, e incluso emplear en beneficio propio las actividades de las bestias que pueblan la ciudad. El componente arcade es el que domina el juego, pero hay un buen número de pequeños desafíos que pondrán a prueba nuestra sagacidad e inteligencia.

Contamos con tres vidas y una vasija en la parte infertor izquierda de la pantalla que refleja núestro nivel de energia. El
contacto con los diversos pellgros supone únicamente una
disminución de energia, de forma que no existe peligro alguno
que suponga la perdida inmediata de una vida. Durante el
combate con los cuatro grandes
guardianes, aparece una segunda vásija en el extremo opuesto
de la pantalla que señala la energia del guardián con el que estamos luchando.

La manipulación de objetos es fundamental durante la aventura, y nuestro héroe puede llevar simultaneamente un máximo de tres. Para coger un objeto, basta con agacharnos y pulsar fuego. En ese momento aparece nuestro inventario: tres recuadros que señalan otros tantos bolsillos y un cuarto que refleja el objeto que se encuentra sobre el suelo. Ahora basta con seleccionar un bolsillo vació u ocupado por un objeto inatil y el objeto deseado pasará a ocupar dicho espacio. El proceso para abandonar objetos es muy similar y no es necesario realizar ninguna neción especial para utilizarlos, ya que casi siempre basta con ienerlos en nuestro poder para poder realizar labores de otro modo imposibles.

La mayoría de los objetos que emplearemos son llaves. Exceptuando unas llaves más pequeñas que las demás llamadas "chest key", y que sirven para abrir cofres que contengan tesoros, las otras tienen como único objetivo abrir puertas.

Las llaves pueden encontrarse en el suelo o en poder de ciertos enemigos, y algunas se obtienen unicamente realizando misiones intermedias. El programa distingue diversos tipos de llaves: "door key", "trapdoor key", "treasure key" y "world key", siendo precisamente está última la que abre la puerta que separa un nundo del siguiente. Los llaves, como el resto de los objetos, desaparecen automáticamente después de ser atilizadas.

Para abrir un cofre basta con caminar frente a el teniendo en nuestro poder una "chest key". Ciertas gemas tienen una utilidad similar a la "teleport key" y nos trasladan nutomáticamente a zonas muy distantes.

Hay una gran cantidad de objetos, algunos pueden añadirse a nuestro inventario y manipularse de forma similar a las Haves, y otros tienea efecto inmediato en el momento de recogerlos.

Por un lado, tenemos los objetos que se limitan a proporcionurnos puntos, como los tesoros contenidos en los cofres o los



Tras recoger el icono adecuado seremos trasladados a la tienda, donde a cambio de nuestro dinero podremos obtener armas, energia extra y otras ventajas.



Aunque el tamaño de algunos enemigos en comparación con nuestro héroe pueda resultar un tanto livisorio, conviene no flarse demaslado de las apariencias...



Los objetos que podremos recoger son muchos, y aunque algunos sólo incrementarán nuestra energia o puntuación, otros poseen un uso específico a descubrir.

diamantes abandonados por los enemigos muertos. Otros nos proporcionan armas —hay varias armas diferentes que, de menor a mayor poder, son los cuchillos, los shurikens, las bolas de fuego, las mazas, las hachas mágicas, las lanzas y las hachas de leñador—o multiplican la potencia de las mismas, permitiéndonos disparar simultánéamente en yarias direcciones.

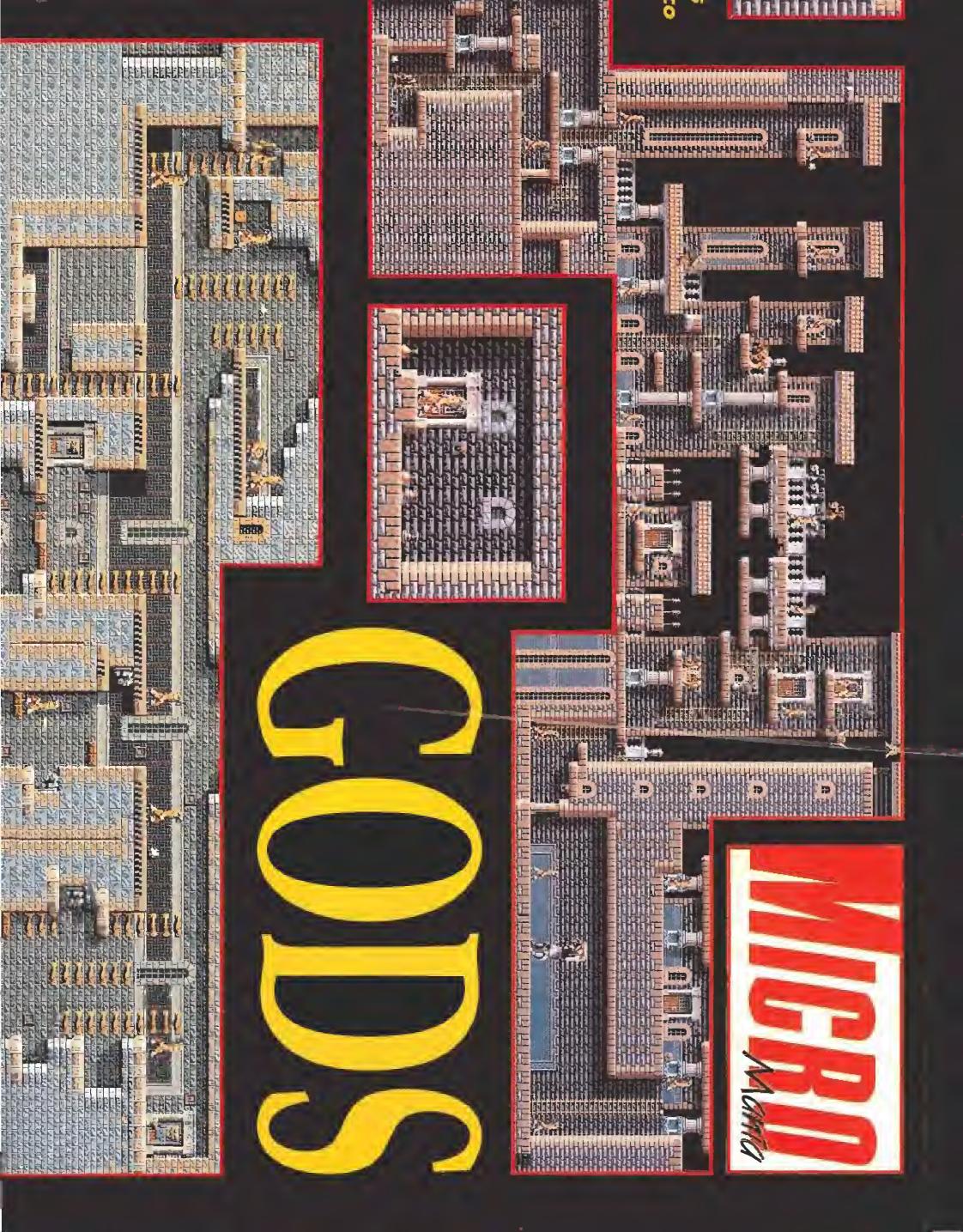
Afgunas armas son incompatibles y tendremos que dejarlas al obtener una nueva, pero otras se complementan y nos permiten utilizarlas simultáneamente. Un icono con forma de calavera destruye, al ser recogido todos los enemigos que hubiera en la pantalla.

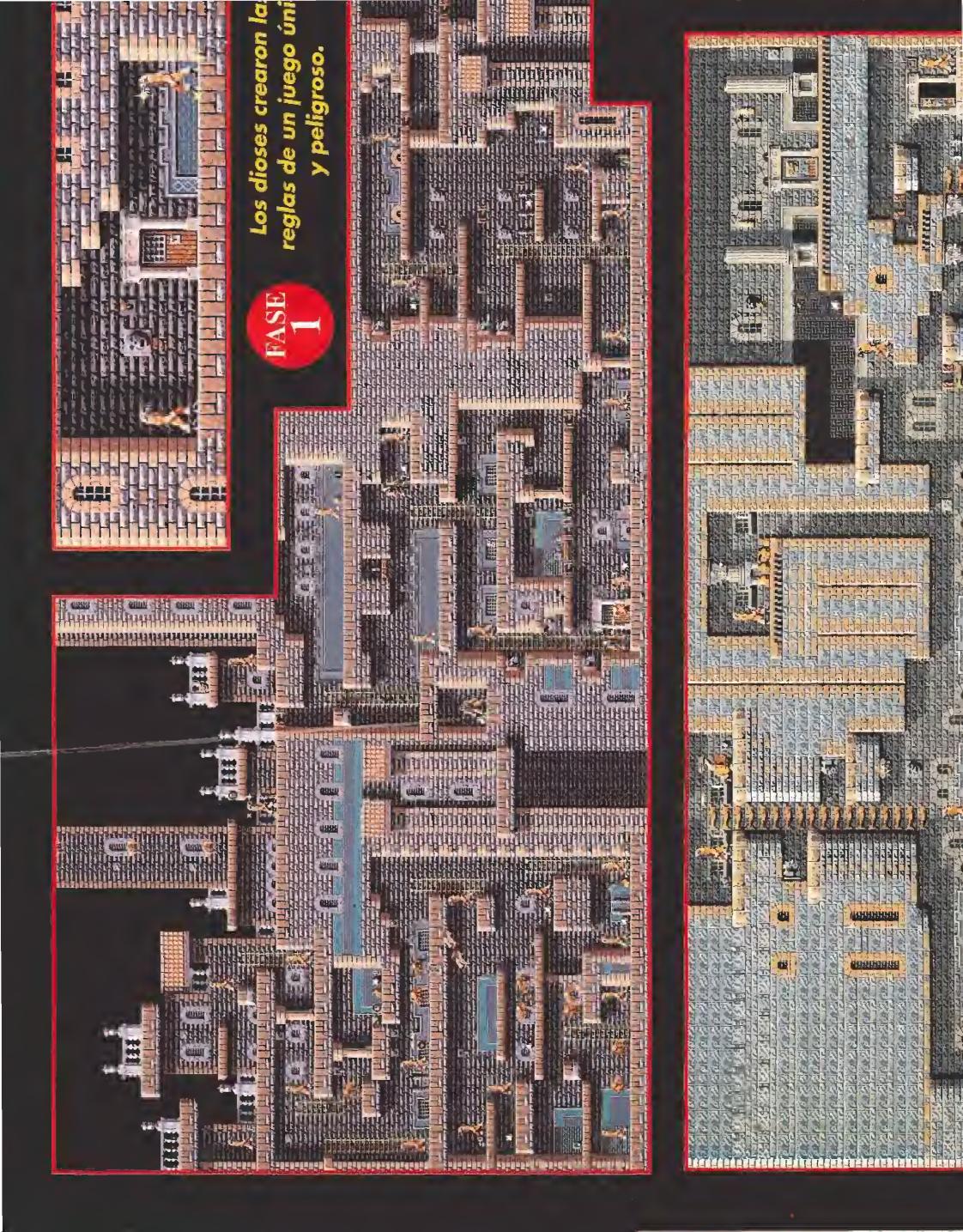
También hay diversos tipos de pociones que incrementan la potencia de las armas, restauran totalmente duestra energía, inmovilizan a los enemigos durante unos segundos o los atraen a nuestra presencia.

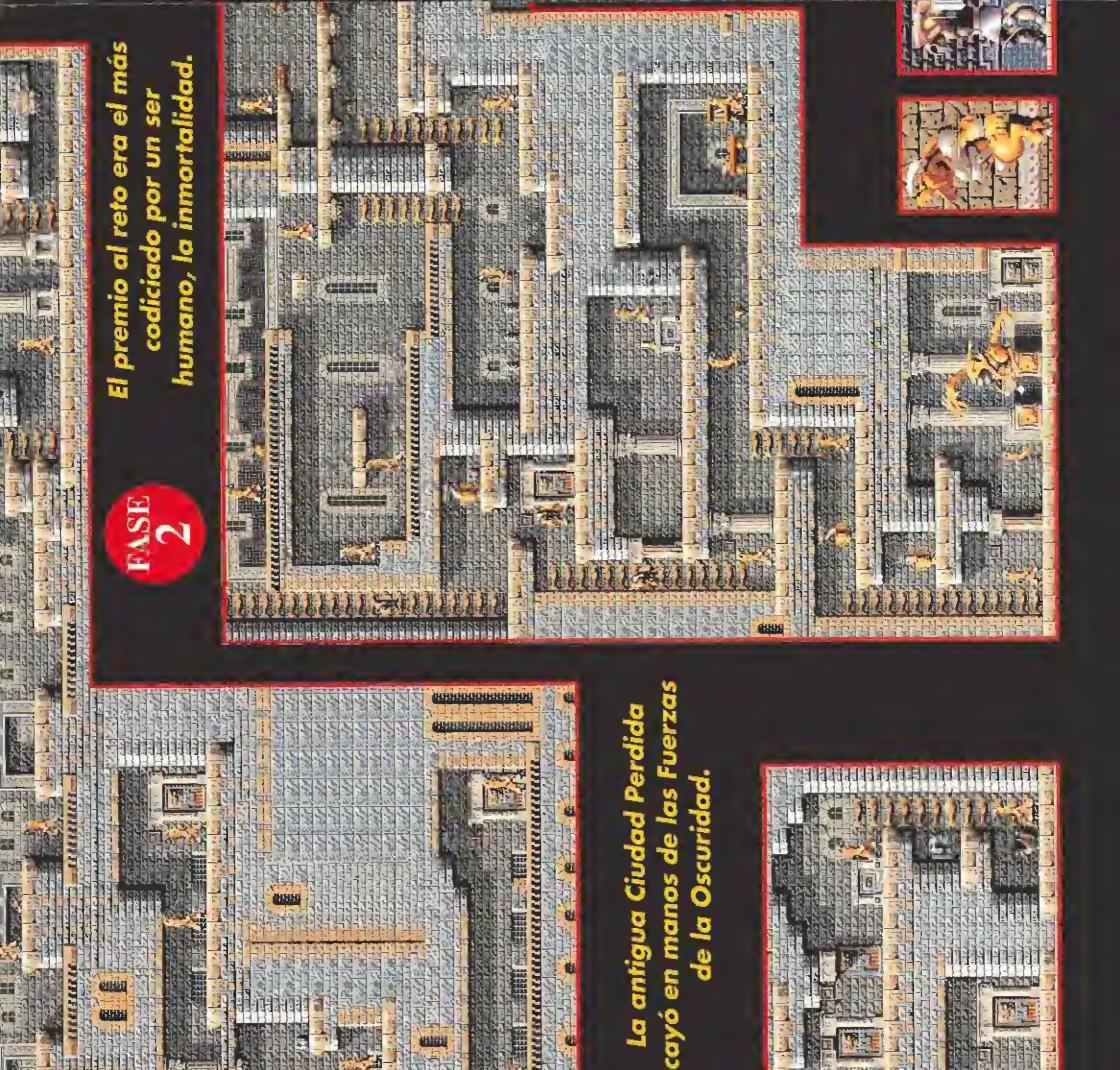
Unos iconos con una interrogación nos proporcionan pistas en forma de mensajes destizantes en la parte inferior de la pantalla. Las bolsas de oro, junto con las vidas y la energía restantes, se convierten en bonus al final de cada mundo y finalmente nos queda señalar la presencia de dos tipos de escudo, iconos de comida que restauran parte de nuestra energía e iconos que nos trasladan a la tienda.

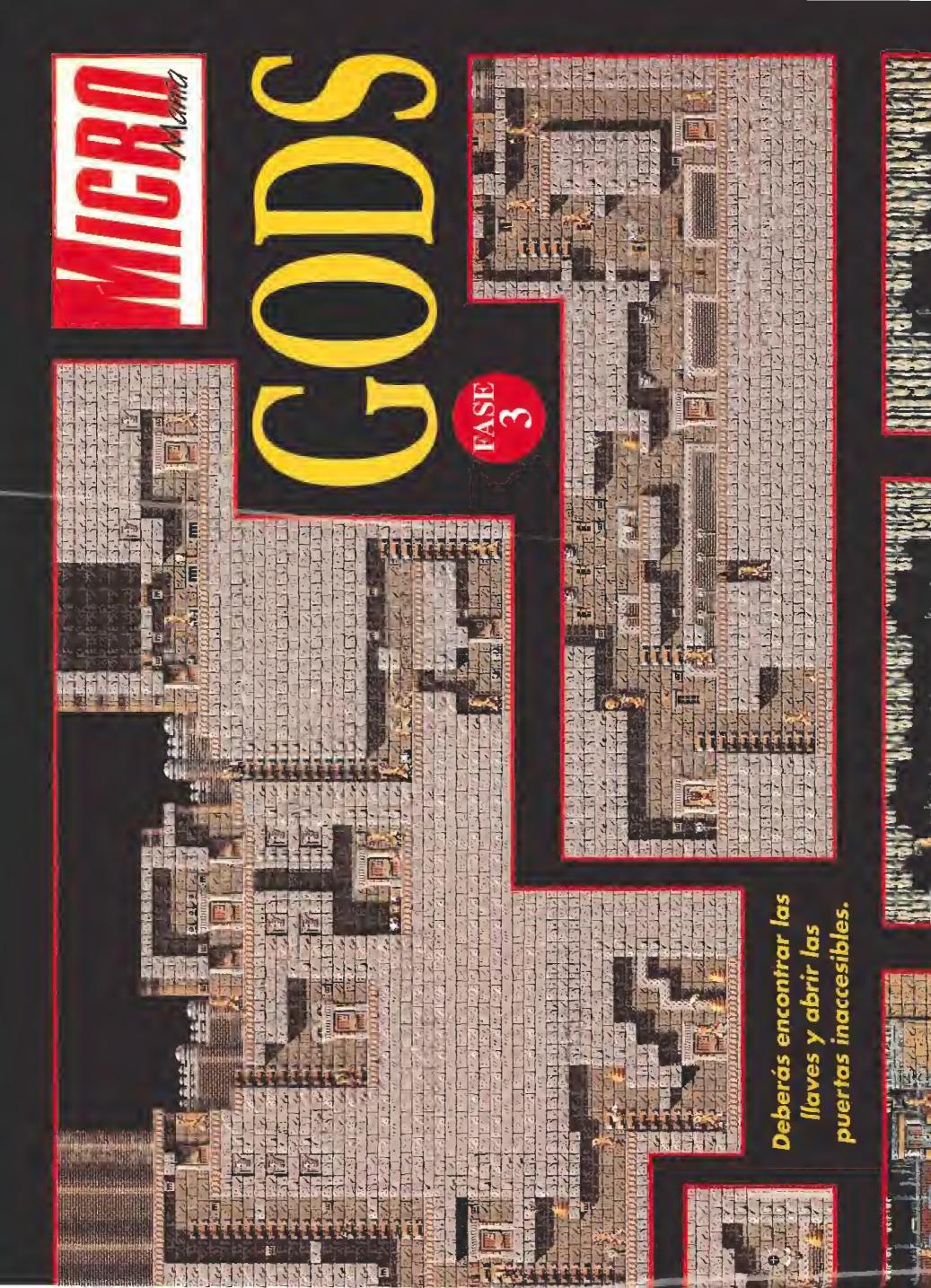
Ya que hablamos de fa tienda. señalar que podemos visitaria al recoger el icono que acabamos de citar que se obtiene siempre al finalizar determinados mundos- o también cada vez que comenzamos una nueva partida mediante una clave de acceso, En la flenda podemos obtener practicumente todos los objetos de los que acabamos de habiar. si bien algunos de ellos solamente nos serán ofrecidos en puntos avanzados del juego. Como es lógico, en la tienda cada objeto tiene un valor que sesa descontado de nuestro marcador de puntuación.

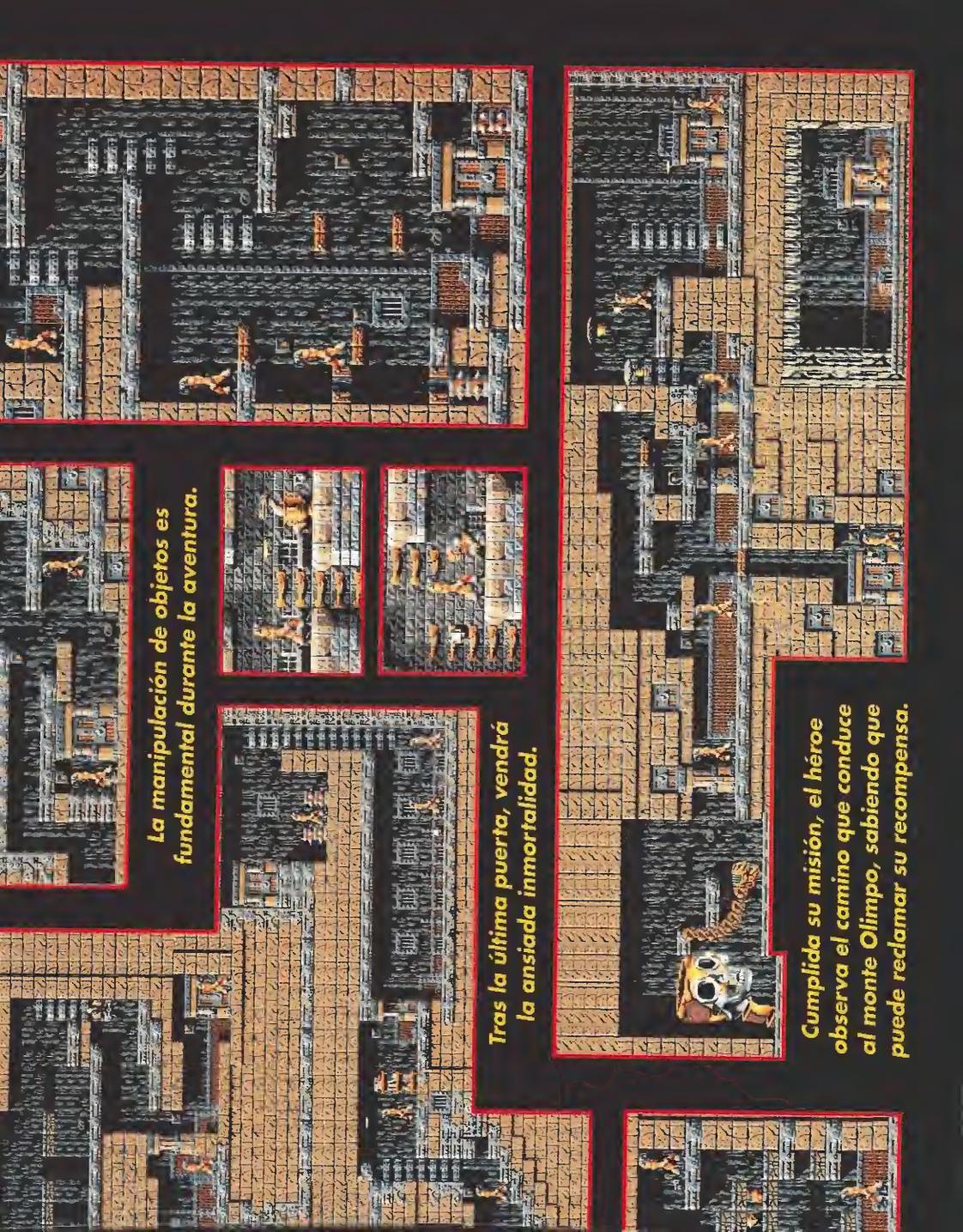
En el último mundo podremos obtener en la tienda el "familiar", un pájaro que nos acompañara durante el resto de la aventura volando sobre nuestra

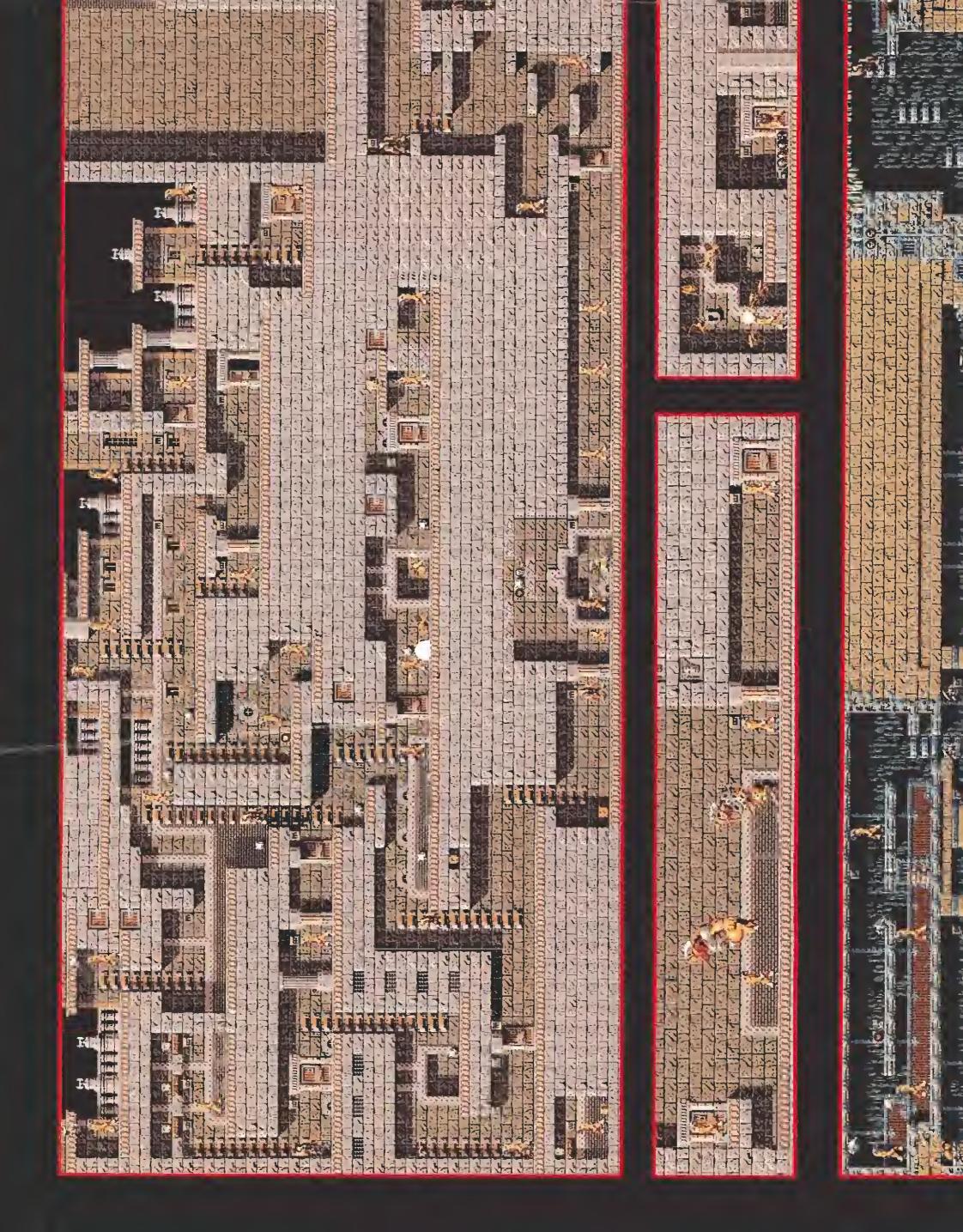


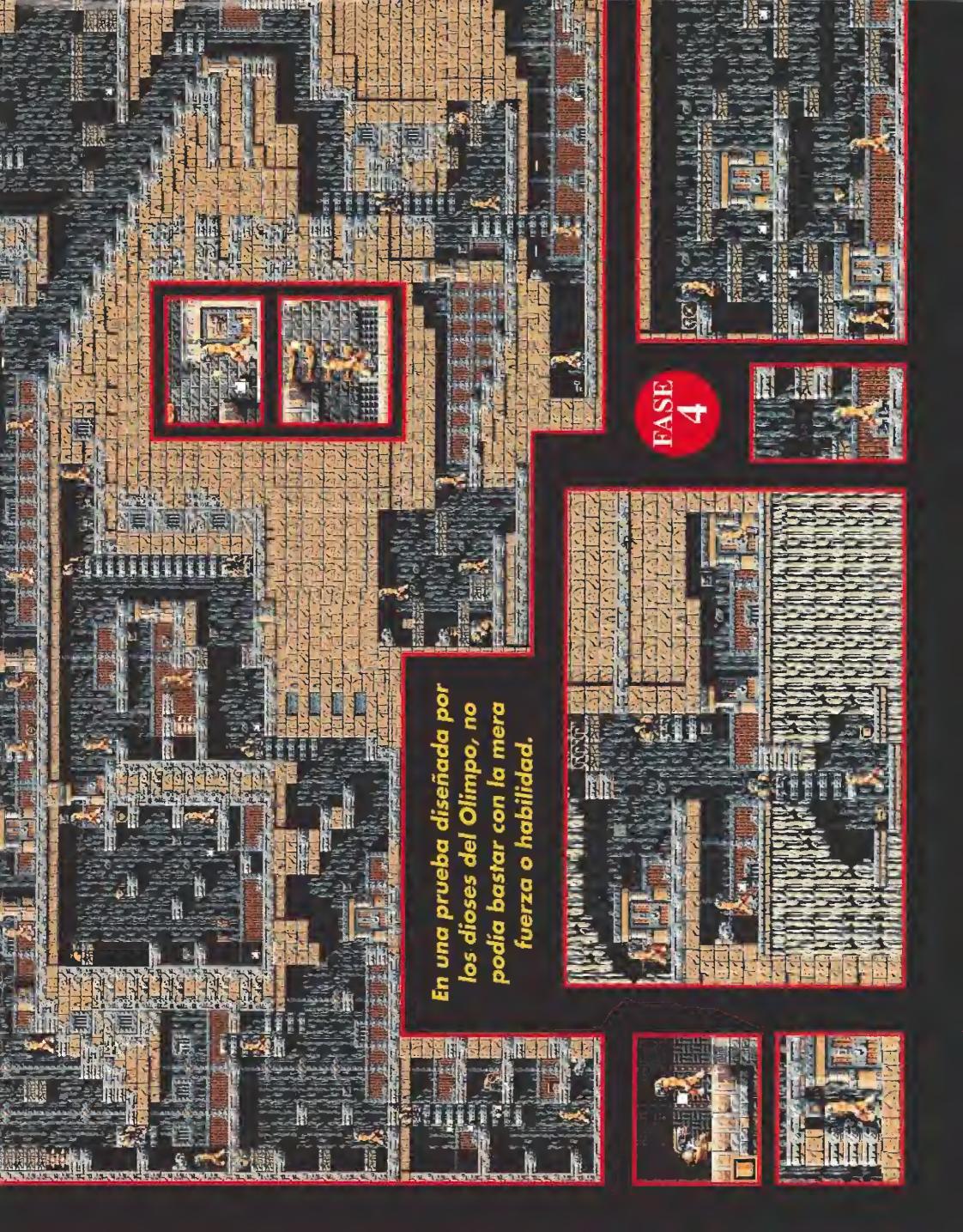


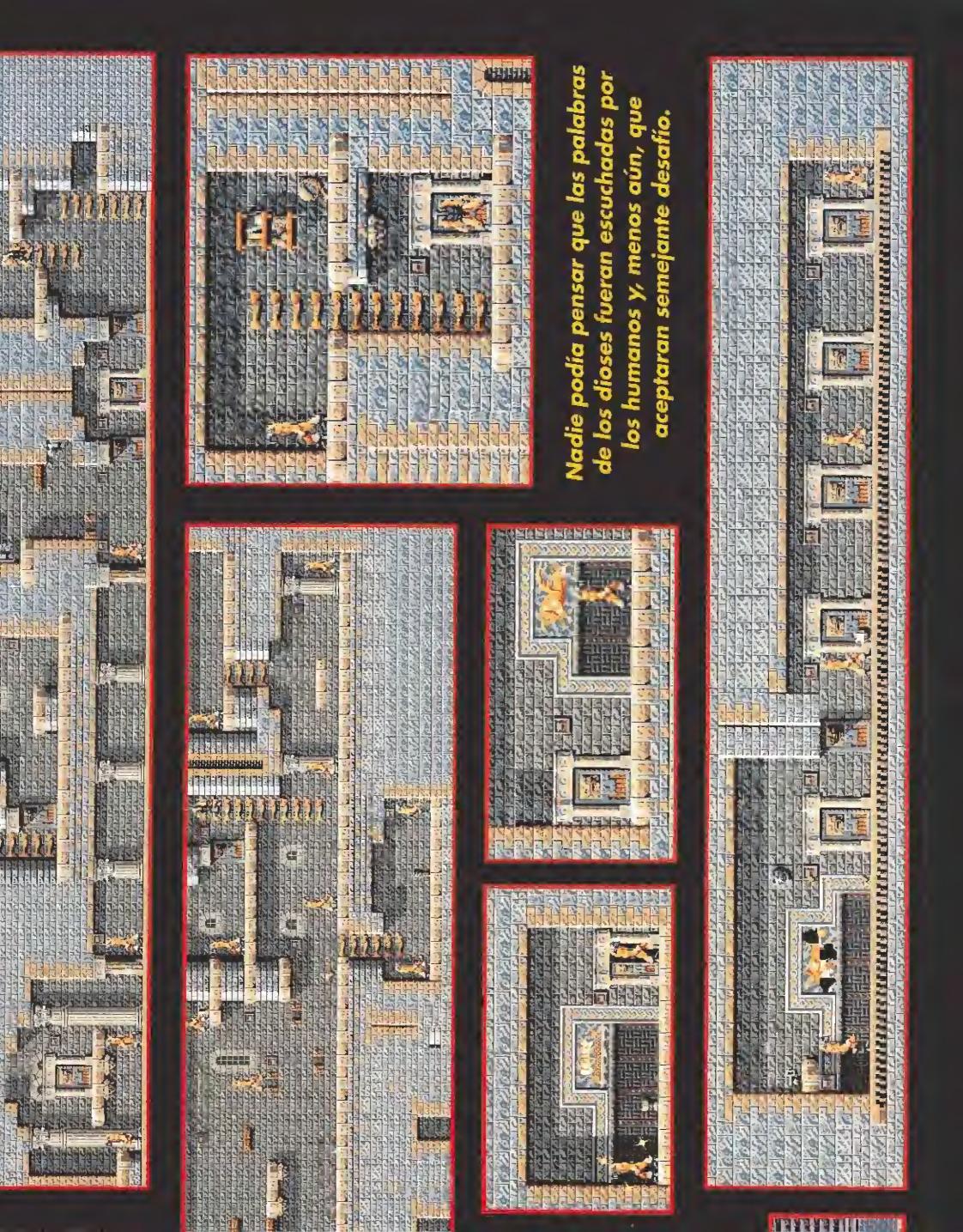














La mayoria de las puertas sólo pueden ser franqueadas haciendo uso de una llave, y no una cualquiera, sino la destinada a abrir la correspondiente cerradura.



Aunque su colorido no sea especialmente vistoso, los gráficos del juego si ofrecen una calidad y un detalle muy destacables, muy apropiados para el juego.



En la versión Amiga uno de los detalles destinados a aumentar el realismo del juego lo proporcionaci los jadeos de nuestro héroe mientras asciendo las escaleras.

cabeza y atacando a los enemigos cada vez que el héroc realice un disparo. Para este pájaro existen dos iconos extra, unas alas mágicas y unas garras más afiladas de lo normal.

Aunque en cada uno de los cuatro niveles tengan formas diferentes, los enemigos de nuestro héroe pueden clasificarse básicamente en tres categorías: osesinos, voladores y ladrones. Los primeros solamente caminan, pero pueden perseguirnos; los segundos vuelan e intentan esquivar nuestros disparos y los últimos prefieren robar objetos antes que atacarnos. Si somos astutos podremos, en algunos momentos, utilizar sus habilidades como ladrones en beneficio propio.

Antes de sumergirnos en la resolución completa del juego, nos queda hablar de las palancas. Son probablemente los elementos más importantes del juego y de su manipulación depende el éxito de la aventura. Algunas se encuentran junto a puertas cerradas y nos permiten abrirlas si disponemos de la llave correcta en el momento de activarlas. Otras pueden hacer desaparecer lanzas móviles surgiendo del suelo o, por el contrario, hacer que aparezcan peligros. Muchas controlan el cierre y apertura de trampillas y plataformas de madera permitiendonos, bien acceder a nuevas habitaciones o bien emplearlas como apoyo para alcanzar lugares elevados. En muchos casos no basta con monipular una palanca sino una combinación de las mismas.

Dado que la resolución completa del juego es bastante laboriosa, y a no ser que sea estrictamente necesario, en las líneas que siguen omitiremos a menudo la forma exacta de activar una palanca, o grupo de ellas, suponiendo que el jugador tantea hasta encontrar el método correcto. De este modo conseguiremos ahorrar espacio y evitar la repetición de explicaciones similares y mecánicas.

Del mismo modo, omitiremos algunas explicaciones que tienen como único objeto obtener tesoros y que, por tanto, no son totalmente necesarias para com-



Los primeros niveles del juego nos ofrecen enemigos fáciles de eliminar y escasas complicaciones en su desarrollo, aunque luego nuestra misión se torna casi imposible.



Al destruir algunos enemigos quedarán libres diferentes iconos que podremos recoger, e incluso en más de una ocasión llaves de vital importancia.



misión; mucho cuidado, porque un sólo fallo puede costamos quedar atrapados.

pletar la aventura. Y no hablaremos de los guardianes de cada mundo, ya que no hay ningún secreto para acabar con ellos y además preferimos que los conozcáis vosotros mismos.

PRIMER NIVEL: LA CIUDAD

rimer mundo. Dado que nuestro héroe comienza su aventura desarmado, nuestra primera labor consiste en obtener los cuchillos. Este mundo es muy sencillo, un simple aperitivo para lo que nos espera después, y se recorre básicamente hacia arriba. Algunas palancas desactivan lanzas que surgen del suelo. En la parte superior hay dos puertas; la inferior se abre con una "treasure key" que está fácilmente accesible en el camino y conduce a una sala donde, junto con otros objetos, se encuentra la llave que abre la segunda puerta.

Segundo mundo. Activamos una roca móvil sobre una pared y aparece una "trapdoor key" en el extremo izquierdo. Nos diri-

gimos hacia la derecha, abrimos la trampilia con la llave y descendemos. Siguiendo las indicaciones de las pistas, recogemos una vasija y seguimos descendiendo. Prónto observamos dos palaneas que, si las activamos en el orden derecha-izquierda, harán caer una gema que nos transporta a una pequeña habitación donde se encuentra la segunda vasija. De regreso, podemos seguir bajando hasta el fondo cogiendo en el vamino una "room key". La habitación que se abre con dicha llave contiene la "world key" y nos proporcionará una buena cantidad de puntos por llevar las dos vasijas. Ahora podemos completar este mundo, volviendo atrás y caminando hacia la derecha.

Tercer mundo. Observamos dos palancas y debemos activar la situada más arriba, pues coloca adecuadamente, una plataforma de madera y elimina una maza móvil que protegía una poción que proporciona saltos gigantes. Estos grandes saltos nos permiten salir del lugar donde se encontraba la poción y uti-

lizar las plataformas para llegarhasta arriba y coger una "trapdoor key". Caminando hacia la derecha, obtenemos una "treasure key" en poder de un enemigo. Abrimos una trampilla y recorremos un largo y retorcido camino hasta salir de nuevo al exterior.

Esta zona es bustante compleja pues existen varias puertas intercomunicadas. Os recomendamos coger una "teleport key" y caminar hacia la derecha hasta un puente cubierio de estatuas que irán cobrando vida a medida que nos acercamos. Al óiro lado hay dos puertas. La de abajo se abre con la "teleport key" y nos traslada al extremo (zquierdo del mapeado, a una zo-na elevada donde usando una roca movil podemos obtener dos llaves, "trapdoor" y "treasure". Regresamos al puente de las estatuas y ahora ya podemos abrir la trampilla y caer junto a una puerta que conduce a otra junto, en la cual se encuentra la "world key". La "treasute key" nos permite acceder a una habitación llena de tesoros, peró lo realmente importante es avanzar hacia la derecha, coger una nueva "trapdoor key", usarla para abrir ofra trampilla y ficalizar este mundo.

SEGUNDO NIVEL: EL TEMPLO

rimer mundo. Movemos una losa en la pared que abrirá una importante plataforma más adelante, caminamos hacia la izquierda, cyitando las esferas lanzadas por el ídolo de la pared, y cogemos una "chest key" en poder de un enemigo. Descendemos y caminamos hacia la izquierda, subiendo por la primera escalera que encontremos pues conduce a una sala donde hay una "chest key" y una gema de hielo. Ahora podemos bajar de nuevo y continuar el camino hacia la izquierda y hacia abajo. Dos gemas más, agua y fuego, se encuentran en poder de los enemigos. Con las tres gemas es posible llegar a la habitación en el extremo derecho de un estrecho pasillo y hacer descender una plataforma que nos permiti-ra acceder a la "world key". Ahora es el momento de salit. volver a bajar y finalizar hacia la derecha.

Segundo mundo. Para evitar la caída a un pozo que se encuentra a la derecha del punto de partida, hay que ascender por las escaleras, recoger un cáliz dorado que se encuentra en el extremo superior derecho, activar una palanca y volver a bajar, entrando al pozo antes citado por la derecha. Una palanca permite desactivar unas lanzas que surgen del suelo y acceder sin peligro a una "room key".

peligro a una "room key".

Tras continuar hacia arriba y hacia la derecha, observamos dos trampillas y abrimos la de la derecha moviendo las dos palancas en el orden izquierda-derecha. Tras caer por la trampilla, recogemos el cáliz de hierro

GODS

y volvemos a subir tras desactivar unas lanzas y abrir una puerta. Ahora vamos hacia la derecha y observamos que las palancas colocan las plataformas de madera de modo que puedan ser utilizadas para saltar sobre ellas. En el extremo derecho se encuentra el tercer cáliz, con el chal podemos atravesar la puerra que se encuentra justo a su lado. Una vez dentro, los tres cálices revelan la presencia de dos llaves, "treasure" y "world". Para finalizar este mundo, bas-

Para finalizar este mundo, basta con salir de nuevo, coger una "chest key", abrir con ella un cofre, coger una "teleport key", bajar hasta el fondo y caminar hacia la izquierda haciendo aso de las dos flaves que tenemos.

Tercer mundo. És sin duda el más largo y difícil de completar de todos los mundos del programa. Básicamente puede dividirse en dos secciones diferentes, de las cuales la primera consiste en completar un mosaico roto que está junto al punto inicial llevando las cuatro piezas que le faltan. La primera de las piezas se encuentra muy cerca, pero las otras tres requieren bástante irabalo por puestra parte.

bajo por nuestra parte.

En primer lugar caminamos hacia la izquierda y movemos una palanca que hace aparecer varios enemigos. Tras destruírlos, obtenemos una "trapdoor key". Have que utilizamos inmediatamente para que se eleve una plataforma que nos permite alcanzar la "door key".

Caminamos hacia la derecha hasta alcanzar dos palancas, moviendo primero la de la derecha y luego la otra para que una roca deje el camino libre. Abrimos una puerta y llegamos a un pasillo con cuatro puertas, todas ellas abiertas.

Numerándolas de izquierda a derecha, enframos por la segunda y llegamos a la armería, donde obtenemos un cráneo en poder de un ladrón. La cuarta puerta conduce a la cripta donde tras mover la palanca de la izquierda cae una "door key" que puede ser usada inmediatamente a la derecha. Tras descender hasta el fondo, aparece una pieza de mosaico a cambio de la calavera, y al subir de nuevo encontramos además un frasco de hierbas.

Entramos ahora por la tercera puerta, la botica. Allí es posible coger una bola de cristal, atravesar una puerta que se cierra a nuestras espaldas, subir, mover una palanca que abre de nuevo la puerta y retroceder, obteniendo una uneva pieza de mosaico a cambio de las hierbas.

La última pieza se obtiene detrás de la primera puerta, el estudio del mago, cambiandola por la bola de cristal. Ahora es el momento de colocar todas las piezas en el mosaico, instante en el que cae una gema que nos teletransporta a la sección segunda de este complejo mundo.

Tras obtener una "trapdoor



Cuatro son las zonas que tendremos que visitar para completar la aventura, Por este orden: la Ciudad, el Templo, el Laberinto y el Mundo Subterráneo.



A pesar de que nuestro héroe solo puede transportar un máximo de tres objetos, le resultará en todo momento suficiente para culminar la aventura.



En algunos momentos del juego el nivel de dificultad roza lo imposible, pero lo cierto es que teniendo como premio la inmortalidad, parece justificado.

key" en poder de un enemigo. movemos con dicha llave una palanca y conseguimos que una plutaforma suba husta permitirnos alcanzar una escalera que conduce a una nueva "trapdoor key". Abrimos una trampilla. bajamos y movemos una palanca. De ese modo conseguimos colocar la primera platafornia de una serie que nos permitira alcanzar otra "trapdoor key". Desde ese punto utilizamos una plataforma horizontal movil para llegar al extremo derecho y coger la vela ("candle"). Ahora podemos bajar, cammar hacia la izquierda, abrir un acceso y descender por él.

Una vez abajo, debemos caminar hacia la izquierda hasta conseguir una cruz dorada que se encuentra detras de tres peligrosas lanzas. Subimos ntilizando varias plataformas moviles y nos dirigimos hacia la izquierda para luego caer y caminar hacia la derecha hasta alcanzar el estudio, donde obtenemos dos llaves ("door" y "room") a cambio de la vela. Ahora retrocedemos, subimos un poco y entramos en

la capilla, donde es posible saltar hasta el altar y obtener allí una gema mágica y una "treasure key" a cambio de la cruz. Aunque no sea imprescindible, es posible sabir de nuevo y llegar a una habitación llena de tesoros, pero lo realmente importante es bajar hasta el fondo y abrir la última puerta. Detrás nos aguarda una sorpresa.

TERCER NIVEL: EL LABERINTO

rimer mundo. Caminamos hasta el extremo derecho, abrimos ma trampilla con una palanca, bajamos hasta una nueva palanca que abre la trampilla inmediatamente a la derecha, bajamos por ella y alcanzamos una nueva palanca que mueve una losa que obstaculizaba el camino. Ahora és el momento de caminar hacia la derecha y cruzar una puerta que conduce hasta una "door key".

Tras retroceder todo este cami-

Tras retroceder todo este camino hacia la izquierda hasta más allá de las dos trampillas gemelas, es posible bajar por una es-



Como era de esperar al final de cada uno de los niveles nos enfrentaremos a un enemigo final, cuya resistencia nos hará sudar tinta para conseguir vancerios.



Tras triunfar con arcades como «Xenon» o el pseudo-deportivo-futurista «Speedball», los Bitmap Brothers domuestran su maestria en el campo de las video-aventuras.



Existen una buena cantidad de pequeñas salas deshabitadas, donde lo único que encontraremos serán diferentes objetos de utilidad.

calera, obtener unas bombas de tiempo en poder de un enemigo y usarlas para romper una roca que nos impedia aicanzar a un buen monton de diamantes, sabiendo que las bombas se pierden al volver a subir.

Ahora debemos caminar un buen rato hacia la izquierda y hacia abajo, de nuevo hacia la izquierda y uras abrir una puerta con la "door key", ascender hasta encontrar tres palancas que bacen caer otras tantas gentas de teletransporte.

La primera conduce a una habitación llena de abejas, la segunda nos permite acceder a un tazón dorado ("gold bowl") y la tercera conduce a una sala llena de vampiros.

Ahora basia con retroceder un poco para obtener una "teleport key" a cambio del tazón. Esta llave se usa justo al lado para llegar hasta una "treasure key".

Ahora hay que retroceder un buen trecho, bajar, abrir la habitación del tesoro y disparar contra unas rocas que se encuentran en lo alto para hacer caer los objetos que estaban sobre ellas, incluida la "world key" con la que se abre la puerra de la derecha.

Segundo mundo. Tras caminar un rato hacia la derecha debemos ascender por una serie de
bloques de piedra y destruir rápidamente a un ladrón antes de
que escape con la gema roja que
tenía en su poder. Aparece un
puente que bloquea el camino
hacia abajo, de modo que decidimos subir por una larga escatera y continuar bacia la derecha
hasta flegar al exterior.

Caminando hacia la derecha, observamos una sala con tres luces donde debemos dejar otras tantas gemas, una de las cuales ya está en nuestro poder. Bajamos por la escalcra que se encientra justo a la derecha y llegamos hasta el fondo donde está la gema de agua, volviendo de nuevo al punto de partida usando antes unas palancas para que desaparezca la roca que nos bloqueaba el camino.

Para obtener la tercera gema, la gema de hielo, hay que caminar hacia la derecha hasta encontrar tres palancas y experimentar con ellas –no importa si



Una pequeña vasija situada en la parte inferior izquierda de la pantalla nos indi-cará nuestro nível de energia. Si se vacia perderemos una de nuestras vidas.



A pesar de la complejidad de la misión el juego es realmente fácil de controlar, y por otra parte nuestro personaje cealiza una gama muy limitada de movimientos.



Algunas veces además de palancas encontraremos rocas móviles no tan fáciles de visualizar, por lo que conviene estar atentos al recorrer los escenarios

hacemos cuer una losa obstaculizando el camino derecho-hasta que se abra una trampilla y la gema caiga al suelo. Una vez coloçadas las tres gemas en su lugar la puerta situada en el centro de la sala nos conduce fuera de este mundo.

Tercer mundo. No debemos activar las dos palanças situadas junto al punto de inicio porque hacen aparecer otros tantos enemigos en la pared. Bajando por las escaleras que se encuentran junto at punto de partida llegamos hasta un jarrón, y podemos obtener un segundo jarrón volviendo al punto de partida y subiendo por unas escaleras.

Ahora es el momento de voler al nivel inicial y caminar hacia la derecha, utilizando las palancus para hacer desaparecer una roca y obtener una vida extra. En el extremo derecho liay una puerta que de momento no se puede abrir, pero moviendo su palanca obtendremos una trapdoor key" a cambio de los dos Jarrones.

La llave se usa justo al lado para cerrat-una platăformu de

madera, momento en el que dispondremos de solo quince segundos para subir en vertical utilizando esta primera plataforma y otras que irán apareciendo.

Tras llegar al extremo superior y coger dos flaves ("teleport") "treasure") podemos bajar de nuevo, utilizar, si lo deseamos, la "ireasure key" en una puerta šituada algo a la izquierda para alcanzar una sala llena de tesoros y finalizar nuestra labor usando la llave restante en la puerra de la derecha.

CUARTO NIVEL: EL MUNDO SUBTERRANEO

rimer mundo. Para completar este mundo y los signientes nos vendra muy bien la compañía del pajaro que podemos comprar en la tienda, pero un objeto absolutamente imprescindible son las bolas de fuego ("fireballs") pues solumente con ellas podremos destruir ciertas losas de piedra. Por ejemplo, nada más comenzar este mundo debemos uscender saltando sobre diversas losas y, una vez arriba, disparar dichas bolas de fuego contra una roca situada a la izquierda hasta hacer caer la "door key que se encontraba sobre ella.

Usamos dicha llave en la puerta a nuestro lado y continuamos hacia la derecha y luego hacia abajo. En el fondo movemos una palanca, lu cuill hace desaparecer un muro superior de forma que podemos subir por la escalera y acceder a un pasillo a la derecha donde se encuentian dos importantes llaves, "chest"

Bajamos de nuevo hasta la palanca y disparantos nuestras bolas de fuego contra una hilera de rocas que obstruyen el camino hacia la izquierda. Seguimos el camino que acabamos de despejar hábilmente, continuando luego hacia abajo y hacia la izquierda hasta abrir una puerta con la "treasure key"

En la nueva sala en la que nos encontramos es posiblé coger tanto una "trapdoor" como la "world key". Movemos una palanca dos veces, la primera para que ascienda una roca y la segunda para cerrar una plataforma de madera.

Utilizamos dicha plataforma como la printera de una série que nos permitirá ascender hasta la parte superior, lugar en el que recogemos una "trapdoor " antes de salir.

El nivel se completa realizando una larga ascensión por plataformas husta la última puerta gracias a que la "trapdoor key" hace aparecer una plataforme de vital importancia.

Segundo mundo. Caminamos hacia amba y luego hacia la izquierda hasta coger una "room key". Volvemos de nuevo abajo y abrimos una paena con la llave, accediendo a una habitación donde es posible recoger un buen número de iconos extra y destroyendo adecuadamente ciertas rocas con las bolas de fuego, acceder a una lampara de accite. Ahora podemos safir de nuevo, caminar hacia la derecha y activar una palanca que nos ofrecera el "familiar" a cambio de la lampara.

Continuamos hacia la derecha y hacia abajo, obteniendo un tazon dorado en poder de un enemigo, y entramos por una puerra que conduce a una gran habitación. Allí ubservamos un mortero en principio inaccesible, de forma que obtenemos una povión de atracción de manos de un enemigo, esperamos a que un ladrón recoja el mortero y usamos la poción para straer al ladrón hacia nosotros, montento en el que podemos destruirle y apoderamos del mortero. Solamente abora la puerta se abrirá para dejuntos salir.

Caminamos hacia la izquierda y activamos una palanca que hace que el suelo se abra y nos haga caer. Siguiendo el único camino posible nos dirigimos hacia abajo liasta que no podamos descender más, momento en el que en la pared izquierda destrulmos una serie de rocasque revelan un pasillo. En el exfremo de dicho pasillo, una estatua dejará caer una "door key" al ser destruida, llave con la que es posible ascender rapidamente. un poco y abrir una puerta simada a la izquierda que nos permite llegar hasta un nuevo objeto. la lämpara:

Ya tenemos los tres objetos del alquimista, de modo que al regresar al fondo y caminar hacia la derecha aparecera una "trapdoor key" que se utiliza en el extremo derecho para moyer una roca que impedía el camino hacia arriba.

Llegamos a la habitación del alquimista y gracias a los tres objetos -tazón, lämpara y mortero-caera la "world key" que abre la última puerta de este mundo.

Tercer mundo. Cammamos hacta la derecha y obtenemos una Janza tras destruir un énemigo. Subimos por la escalera y, ana vez arriba, dejamos que un ladron recoja la "treasure key" que se encuentra en el fondo de un peligroso agujero.

Al chocar conira nosotros, el ladrón será destruido y podremos apoderarnos de una llave de otro modo inaccesible. Ahora podemos activar una palasca. dos veces, la primera para hacer aparecer un suelo que nos evite la caida al agujero antes indicado y la segunda para abrir una puerta situada a la izquierda.

Nos desplazamos hacia abajo y hacia la derecha abriendo en el camino dos puertas. Altora caminamos bacia la izquierda hasta observar tres palancas; conlus que podemos hacer caer una "Trapdoor key" y abrir unu trampilla por la que podemos dejar-nos caer tranquilamente.

Una retorcida red de puertas nos permitirá recoger la "world key" y regresar al lugar de las tres palancas donde es imprescindible cerrar la trampilla que abrimos anteriormente pues solamente así será posible caminar hacia la izquierda y abrir la últi-ma puerta, detrás de la cual se encuentra la inmortalidad,

EL REGALO DE LOS DIOSES

umplida su misión, el héroe observa el camino que conduce al monte Olimpo sabiendo que puede reclamar la recompensa por su hazaña, un lugar junto a los dioses y el derecho a ser tratado como uno de ellos:

Nosotros, los que le hemos ayudado a obtener tan preciado regulo, le deseamos sin duda que disfrute de su nueva vida porque esa vida serú eterna y esperamos que haga un buen uso del regalo que acaba de recibir. Sin embargo, muchos de nosotros pensamos que, a la larga, su regalo puede convertirse en una condena y que una vida eterna puede ser la peor de las maldiciones. El tiempo, que ahora ca-rece de sentido para el nuevo dios, tendrá la última palabra,

UESTRA PINIÓN

- THE BITMAP BROTHERS/ MINDSCAPE
- Disponible: AMIGA, ST, PC
- V. Comentada: AMIGA Arcade/Videoaventura

🥆 ads es sin duda un producon personalidad, posee un toque única que la hace diferente. Aunque el planteamiento no sea original, ya que combina elementos de videoaventura can las juegos de plataformas, el tratamiento gráfico empleado le otorga una atmósfera muy particular. Se han empleado colores pálidas que hacen que el programa pier-da en vistosidad, lo que gana en realisma, y los excelentes movi-mientos del protagonista, muy superiores a las de el resta de personajes del juego, consiguen que nos sumerjamos totalmente en la acción. Entre el fragor de los combates podemos escuchar incluso la agiliada respiración del héroe y parece que llegamas a sentir su

En principia la idea na es en absoluto nueva y hemos de reconocer que el argumento, aunque se revista de tintes mitológicos, resulta notablemente simple. La estructura podría ser la del típica arcade en el que debemas recorrer varios niveles destruyendo cuanto aparezca a nuestro paso, incluyendo los eriemigos de final de fase y comprando nuevas armas y objetos en las clásicas tiendas.

cansancio en nuestra prapia piel.

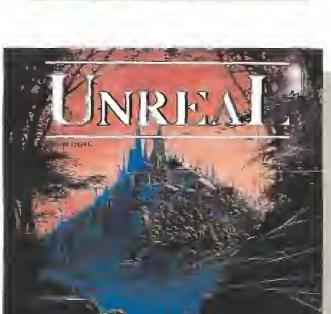
Pero «Gods», partienda de una base tan poco excitante, consigue atraer al jugador mediante dos recursas: la perfección técnica y el emplea de lo que los ingleses llaman "puzzles", es decir, pruebas de inteligencia que en este caso implican el uso de palancas o la manipulacián de llaves y objetos. Las numerasas pistas que proporciona el programa permiten que el jugador vaya resalviendo can un mínimo de ingenia los problemas planteadas, de farma que hemas de reconocer que el verdadero peso del programa se desplaza hacia el componente arcade.

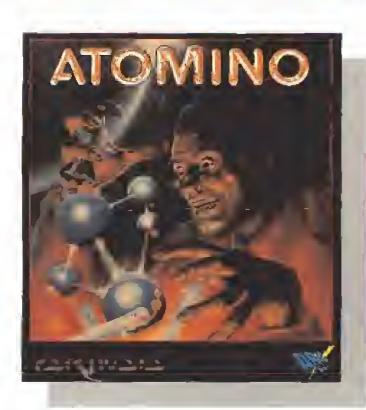
El nivel de dificultad, sencillo en los primeros mundos, aumenta en los posteriores justo cuando el jugadar ya está enganchado. El sistema de claves de acceso persanales garantiza que podremas completar un juega sumamente excitante al que sálo podemos achacar la similitud gráfica de los mundos que la componen.

P.J.R.









Quest & Glory. Compilación

IRON LORD

Demuestra tu noble descendencia por medio de numerosas pruebas: tiro con arco, lucha cuerpo a cuerpo y combates de espadas, todo ello en 3D.

MIDWINTER

En una nueva Edad de Hielo, algunos supervivientes se reúnen en el último enclave habitable de la Tierra: la isla de Midwinter.

Un legendario juego de rol, con una interacción perfecta con el entorno.

CADAVER

Un entorno de juego interactivo con muchos lugares diferentes. Gran variedad de armas disponibles. Sortilegios y pociones mágicas. *Disponible en PC, Amiga y Atari*.

Unreal. Arcade

¡Entra en el mundo de lo irreal y vence al todopoderoso señor de la oscuridad! Sorprendentes gráficos en dos y tres dimensiones. Una gran variedad de enemigos con sus propias estrategias y armas diferentes.

Disponible en PC, Amiga y Atari.

Atomino. Juego de Mesa

Deberás utilizar tus inclinaciones químicas, y además contra reloj, para construir moléculas con los átomos que se te proporcionan. Y no te sorprendas si justo el átomo que no necesitas es el que aparece para ser utilizado a continuación ...

Disponible en C-64, PC, Amiga y Atari.

DROSOFT. Moratín, 52. 4 º dcha. 28014 Madrid. Tel. (91) 450 89 64



Cuando Dracus, el dragón de bronce, escuchó los gritos de Isolde voló rápidamente hacia el lugar donde siempre se citaban. Sólo encontró al esposo de la hermosa princesa. Artaban tenía una nota entre sus manos. Los dos amigos la leyeron con el corazón en un puño. Polymorphe, el perverso, había raptado a la chica. Tendrían que rescatarla sin tardanza, sin embargo el viaje sería peligroso, muy peligroso...

BUBI SOFTDisponible: AMIGA, ATARI

ST, PC

V. Comentada: AMIGA

Arcade

nreal» nas traslada a un increíble y aposianante munda de espada y brujeria dande tú serás Artaban a Dracus dependienda de la fase en la que estés jugando. La misián pora cualquiera de las das es esencialmente la misma: Palymarphe, el mala malísima de este «Unreal», tiene cautiva a tu amada y par supuesta tendrás que rescatarla antes de que cansiga trastarnor su mente la necesaria para que te alvide y se despose can este malvada personaje.

La primera que llama la atencián de un juega cama éste, -pora ser justas as camentaremas llevo algún tiempa rodanda fuera de nuestro país y ahara, caincidienda can el lanzamienta de lo versián para Pc, es editada aquí-, es la perfectamente bien que ha sido ambientodo. Uno pantalla auténticamente soberbia y una música escalofriante nos don la bienvenida a un programa que uso al máxima lo sensacianal capocidod del Amiga en todos sus aspectos.

LA ACCIÓN

El juego tiene acho fases, cinca en tres dimensianes, en las que contralaremas a Dracus mientras viaja volando a gron velacidad hacia la fartaleza de Palymarphe, y atras tres en dos dimensiones, can scrall lateral, dande nuestra persanaje será Artaban el guerrero. En las niveles en que monejamas al dragán nuestra única misián será recoger las abjetos que hay en el suela, energía extra, armos y

puntas, mientras esquivamas las árboles, rocas y manstruas que surgen a nuestra posa. Podemas destruirlas a tiras a simplemente evitar calisianar contra ellos. Cada galpe nas quita alga de energia así que tendremas que estar muy atentas ol cantadar de la parte superiar izquierda de la pontalla para na acabar destruidas. Artaban, el protagonista de las niveles en 2D, está armada can una poderasa espada que tiene la capacidad de canvertirse en fuega a agua, según vuestras deseos, por ejempla, si necesitáis apagar un incendia que as carta el paso deberéis ingeniaraslas pora canseguir el poder del aqua en vuestra arma, ya habréis supuesta que el problema surge más bien en cáma descubrir la farma de hocerla.

Estas tres niveles san verdaderamente camplejas y necesitarás, ademós de unas estupendos reflejas, resolver

Cuando los sueños se convierten en realidad

UNREAL



"Unreal" es un juego que tiene unos gráficos verdaderamente sensacionales, al igual que su "scroll".



Las cuevas son un lugar bastante tranquilo comparado con el resto de los escenarios que recorreremos.

bastantes acertijos para superar sus dificultades y poder avanzar. Na es posible recoger objetas, excepta energia extra, pera utilizanda nuestra arma en determinadas lugares lograremas abrir puertas, usor poderes mágicas, atravesar precipicias, esquivar enemigas y lodas esas casos que no pueden faltar en un buen juega.

Es asimisma pasible, mediante el usa de las teclas de funcián, siempre en el disca original y cuanda hayas llegada al final de una de las fases, salvar en disca la aventura y de eso farma na tener que repetir desde el principio cada vez que te maten.



Las fases en Ires dimensiones del juego nos haran enfrentarnos contra enormes monstruos antediluvianos.



Gigantescos insectos intentarán impedir a toda costa que cumplamos con nuestra misión de rescate.

EL BUEN HACER DE UN EQUIPO DE EXPERTOS

«Unreal» tiene unos gráficas extraordinarias, en una resalucián bastante elevada pora la que suele ser habitual en las programas para el ardenadar estrella de Cammodare, con un exhuberante calarida y un sensocianal scroll, que muchas veces traen o nuestra memaria retazas de zanas del «Shadaw af the Beast», posiblemente fuente a de inspiración pora las creadares de esta emocianante aventura; y la verdad es que incluso el "gameplay" de este programa de Ubi también tiene cierta similitud

can el legendaria juega de Psygnasis. El resta de las versianes, es de esperar que también hayan sida programadas usanda al máxima las pasibilidades gráficas de cada máquina.

Na nas extrañá nada descubrir que el misma equipa que ha trabajada en este «Unreal» acaba de terminar un nueva arcade, can el sugerente y curiasa nambre de «Agany», para la canocida campañia inglesa especializada en Amiga.

Can una banda sanara también sobresaliente pera que lamentablemente, y ese es una de las pacos defectas del juega, sála se puede apreciar en tado su amplitud si posees un mega de RAM, «Unreal» se merece un puesto importante en la pragramateca de las aficianodas a las buenos arcades. Además, uno excelente respuesta al jaystick, un medido grada de dificultad y un largo mapeada, junta al resta de sus cualidades gráficas, ayudan a canvertir a este progroma en un adictiva lanzamienta que nas hará disfrutar o tape. ¡Preporad vuestras jaysticks porque van a echar humo!



No salo necesitarás buenos reflejos para conseguir superar todas las dificultades, también cierta destreza en el salto.



Cualquier descuido en nuestro deambular supone una calda mortal de necesidad, además de la pérdida de una vida.



Las ocho misiones de «Unreal» se superan unas detrás de otras en nivel de dificultad y en gráficos.



No os será fácil descubrir la solución a los diversos acertijos que nos propone el juego para poder avanzar.







LARRY I

SIERRA ON LINE (Pc)



GODS

MINDSCAPE (Atari St, Amiga, Pc)



ROGER RABBIT IN HARE RAISING HAVOC

DISNEY / INFOGRAMES (Pc)



TITUS THE FOX

TITUS (Atari St., Amiga, Pc)



PARASOL STARS

OCEAN (Atari St, Amiga, C64)



THE GAMES WINTER CHALLENGE

ACCOLADE (Pc)



HEIMDALL

CORES DESING (Atari St, Amiga)



THE ROCKETEER

DISNEY / INFOGRAMES (Pc)



GUNSHIP 2000

MICROPROSE (Pc)



UNREAL

UBI SOFT (Atari St, Amiga, Pc)



FIRST SAMURAI

IMAGE WORKS (Atari St., Amiga, Pc)



PSYBORG

LORICIEL (Atari St, Amiga, Pc)



ANOTHER WORLD

DELPHINE (Atari St, Amiga, Pc)



LORDS OF THE RINGS

INTERPLAY (PC)



SIM EARTH

MAXIS (Pc)



BONANZA BROSS

U.S.GOLD (Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)



POPULOUS II

BULLFROG (Atari St. Amiga, Pc)



F117 A STEALTH FIGHTER

MICROPROSE (Pc)



CASTLES

INTERPLAY (PC)



SPACE GUN

OCEAN (Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICRO-MANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.

El gran héroe americano

ROCKETEER



Resulta bastante extraño que una película como «Rocketeer», con un argumento que fácilmente puede ser trasladado al ordenador, no haya sido hasta ahora candidata para entrar



Nuestro héroe, como en la película, luchará para impedir que su chica sea raptada.

DISNEY / INFOGRAMES

he Rocketeer es una

típica y emocianante

de estada y demás

guerro mundial, con un trasfando

elementas de intriga. El film

tronscurre durante la segundo

de típico historio de omor de

esas de chico encuentro chico,

chica es roptodo por los malas y

vido y enfrentóndose a todo una

Las actores que salían en la

lo menas por estos tierras, aunque de vista se podío

identificar perfectamente al

preciosidad que salío en la

ero en el film, aquella

cinto no eron muy fomosas, por

nueva James Band, alias Agente

007, Timathy Daltan. La chica es,

película de Jim Henson tituloda

malvado moga que na para de

jugar can unas balos de cristal,

mientras miles de muñecates le

hacían la pelata pora na sufrir

El programa, desarrallada por

Infogrames para Disney, recrea

las escenas más importantes de

carrera de avianes en la que el

hèroe, o sea tú, deberá vencer a

la película, camenzanda can una

sus iras.

EL JUEGO

David Bawie doba vida o un

«Dentra del loberinta», en la que

argonizoción secreto de

espionaje alemón.

chica tiene que ir a su rescote. Par supuesta, arriesganda su

películo de occión repleta

de espías nazis, secretas

T. Gráficas: EGA, VGA

Disponible:PC

Arcade

atras tres aponentes. Dicha campeticián cansiste en girar alrededar de unas balizas sin tacarlas, lo que supondrío el derribo de nuestra aparata, la

mós rápidamente posible. Padrás elegir entre tres madelas diferentes de oeraplanas, cada una can determinadas características. Si consigues

libremente, y te enfrentarás cantra las malvados espías olemanes que han raptada a la chica e intentan apoderarse del revalucianaria inventa.

Tras superar cada una de las diferentes fases se te praporcianará un cádiga que permite que la siguiente partida puedas camenzarla desde dande te quedaste al apagor el ardenodor el dío onteriar. Un detalle de agradecer porque «The Rocketeer» es cualquier coso menos fócil.

EL PROGRAMA

realizada de una farma un tanta peculior: todos sus gróficas hon sida digitolizadas y retocodos pora que porezcon uno outéntico películo. Esta tiene una ventojo y un inconveniente, la ventajo es que las imágenes del juega san extraardinorias y el incanveniente es que necesitorás un ardenadar especialmente rápido para dor lo fluidez necesaria a estas gráficas. Antes de cada una de los niveles

en el mundo del soft. Por suerte, Disney ha aceptado el reto para permitirnos volar con un patente cohete en la espaida, en busca de nuestra chica, raptada por el malo de la historia.



Una emocionante carrera en las alturas nos permitirá demostrar que volar no tiene secretos para nosotros.

superor esto primera fose podrás occeder ol resto de los niveles.

En ellas la que manejorás seró ya el Rocketeer, un cahete que se ata a la espalda y permite valar

Este programa ha sida

podremas ver unas viñetos de cámic en las que los pratagonistos de lo histario nas cuenton lo misión que debemas cumplir. Aquellas que poseáis el Disney Saund Source a uno tarjetá SaundBlaster podréis también disfrutar de sus polobras perfectamente digitalizadas.

«The Rocketeer» es el segunda lonzamienta de Disney desde que lo campañía se asociá can Infogromes y se nata el cuidada can el que se ha realizado el juego. Su desarralla es odictivo y se deja jugar fácilmente, no hay miles de teclas ni misianes camplejas, simplemente nos encantramas can un arcode bastante ariginol con buenas gráficas. Lo que, corrienda las tiempos que corren, na es precisamente poco.

Roger Rabbit, Racketeer..., por lo visto Disney está apostanda fuerte por su cine y su saftware. El primero saben muy bien cama hocerlo y en el segunda están demostrondo que también tienen sus ideas muy cloras. Ya iba sienda hara de que el imperia del rey de las dibujas animados entrará a saca en el munda del videajuega. ¡Què se prepare la campetencio!

J.G.V.



La vuelta de todo un personaje

FIRST SAMURAI

Seguro que a cosi todos vosotros os sueno Roffaelle Cecco. Fue el outor de grandes éxitos poro 8 bits, toles como «Exolon», «Equinox» o «Cybernoid», que recuerde o bote pronto. Todos tenían un toque personol que les diferenciaba del resto y manteníon un punto en común: su calldad. La incógnito es ohora ver si ho conseguido olconzor un nivel similar en máquinos más potentes. «First Samuroi» va a ser el elemento de juicio.

■ IMAGE WORKS
■ Disponible: AMIGA, ATARI
■ V. Comentada: AMIGA
■ Juego de lucha

a primera apreciación de «First Samurai» es que sigue manteniendo ese "algo" especial, que na abría definir can precisión que identifica a su programadar. Tiene que ver can las gráficos, la suavidad del movimienta y su desarrallo, mas no sabría decir...

Pera vayamas par partes. Esta vez, un demonia va y ataca un poblada, matanda a todas sus habitantes excepta a un joven samurai, incluyendo entre las víctimas a su maestro. Tal historia se nos cuenta ilustradamente en la presentacián. Queda reseñar que el maestra, can su última suspira, invoca a un mago que es capaz de paner en fuga al Demania. Dicha maga será quien ayude ahora al samurai en sus aventuras, que le llevarán a través del espacia y del tiempa.

DESARROLLO DEL JUEGO

Pues dicha esto, nos encontramas can el típica arcade de platafarmas en la línea cercana al «Turrican» de Rainbow Arts. Esta es, cada nivel es enarme y se puede ir hacia arriba, hacia abaja y hacia mil sitias. Además, se ven lugares por debaja y por encima a las que na sabes llegar, casa que a mí me pone muy nerviasa.

El movimiento de nuestro guerrero es muy flexible, con saltos enormes y numerosos galpes de todo tipo. Tiene una energía física en forma de brazo: si se agota, no sólo te quedas manca, además pierdes una vida. Pera también hay una energía mística. Esta se representa al lado de la atra mediante una espada. Dicha energía se cansigue matanda bichos, mientras que la otra la aumentas camienda y la disminuyes cuanda sufres cantactas indeseados. Al llenar tada la espada, te aporecerá una en la mana can la que se facilitará la matanza. Adicionalmente, si en este mamento le quedas sin energía

física, desaparecerá la espoda a cambia de un poquito para tu subsistencia.

La energía mística también te permite el uso de una especie de allas por allí dispuestas. Al llegar a una de ellas, la podrás cargar y, cuanda te maten, volverás a la última alla llena, y no al punto de salida.

Otras usos de la energía mística son las campanitas que aparecen en el mapa. Si la tienes a tape, podrás coger una de ellas. Permiten invocar al maga amigo para que te ayude. Otra casa que hace el citada maga es llevar algunas abjetas por ti y usarlas cuanda le invoques en el lugar adecuado.

Hay más abjetas reportidos par el juego. Y cáma no, en el recarrida hay numerasos cafres que, can un par de certeras galpes, se ramperán liberanda sus cantenidas.

También hay una variada aferta de armas pora no tener que acudir a las manas: dagas, hachas y "buscadares". Finalmente, hay abjetos especiales y unas pócimas que, al ser cansumidas, nas devolverán al última pate activado, aharrando camino si sabemos usarlas.

Todavía he de camentar atras detalles. Par ejemplo, que hay cinco escenarias que enmarcan el desarralla del juego: el campo, un viaje en metra, las suburbias de la ciudad del Rey Demonio, las alcantarillas y el barria alta, donde debemos llegar al rascacielos del malvado. Por supuesto, cada sección termina can un enarme monstruo tal y cama es de imaginar.

Hay también una opción para conseguir tu "clave de accesa personalizada", de farma que puedas empezar desde el punto en que te hayas quedada en alguna partida anteriar. O sea, grabar una partida.

NUESTRA OPINIÓN

Pues bien, los gráficas san tipo "Cecco". Están bien hechas, cuidados y con ese toque inconfundible: un poco infantiles pero bonitos y con un gran colorido. Tales gráficos se ven acompoñados por un eficaz



A la increible agilidad que caracteriza a nuestro protagonista se une se añade una importante oferta de nuevas armas.



Aunque el argumento y desarrollo del juego no es muy or ginal, su calidad tècnica logra un programa de calidad.

"scrall", bastante suave y que se amalda al movimiento. Este también es perfecto, con toda una variedad de gestas de fácil accesa, si bien esto na impide la falta de respuesta en mamentas críticas. El sonido es excelente, aunque peque de tápica.

En cuanto a la originalidad, poca casa. El desarralla y la histaria san bastante típicos. Mayares puntas merecen la energía místico y la aporición del mago, pera tampoco es para tirar canetes.

El juego na es muy difícil cuando lagras comprender el funcianamiento de la campana y demás. Esta siempre hace que la adiccián crezca, y así sucede. Pera tampoco es desdeñable en este aspecto la apartacián realizada por los rápidas y espectaculares movimientas de nuestra héroe.

Poca más que decir. El señar Cecca ha pasada su reválida a 16 bits can muy buena nata técnica, pera quizá camienza a ser momento de replantearse argumentos y desarrallas. Respecto a vasatras, ya as recamendaría el juego. Sálo afrece muchas horas de diversián contemplanda buenas gráficas y escuchanda buen sanida, pera... nada nueva: ¿qué más quieres?

F.H.G.





itus juegos Favoritos en reloj!

Ahora ya puedes jugar como loco al Tetris o al Super Mario en cualquier parte...
¡Pidenoslo y te lo enviaremos por correo hoy mismo!

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 senidos diferentes, marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

P.V.P. 3.950 ptas. Sin gastos adicionales de envio Hora,
despertador
y Super Mario III
(4 niveles). Incorpora
16 sonidos
diferentes, (se
pueden desconectar),
narcador de
máxima puntuación,
instrucciones en
castellano y pila.

P.V.P. 3.950 ptas. Sin gastos adicionales de envío

Retorta, copia o fotocopia este cupón y envialo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. do los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envio (marca con una X el modelo de reloj que desees):
Reloj Tetris	
Reloi Super Mario Bros III	P.V.P. 3.950 ptas.

NOMBREAPEL	LIDOS			
DOMICILIO		LOC	ALIDAD	*
PROVINCIACODIGO	POSTAL	TEL	EFONO	
Forma de pago:				
Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.				
Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº				
Contra reembolso				
☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐				
Titular de la tarjeta (si es distinto)				

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax envlando el cupón al (91) 654 72 72 $\,$



Mentalidad japonesa

GO SIMULATOR

La compañía francesa Infagrames ha ida demasiada lejas. ¡Han lanzada un juega de más de 3000 añas! Na as asustéis, «Ga Simulatar» es una de las miles de entretenimientas que crearan las chinas, cuanda nasatras aún estábamas a las árbales.



El desarrollo del «Go» es similar al del tradicional «Othello».

■ INFOGRAMES

Disponible: PC, AMIGA
V. Comentada: PC

T.Gráficas: VGA, EGA, CGA, TANDY, HERCULES

Juego de tablero

i olguno de vosotros conserva oún en casa un juego de meso llamado «Othello», el tipico que te regalaban en la Primera Comunión, no os será difícil comprender las sencillas reglas del «Go Simulator», Lo primero que vereis en la pantalla, es una detallada explicación de los mecanismos del juego. Cuando os decidáis a jugar, observaréis que el toblero que aparece en vuestro monitor es igual al tablero de las damas. Y su historia, también muy parecida. Tú eliges si juegas con fichas blancas o negras, y abres lo partida. Para ganar, lo que tienes que hacer es rodear con tus fichos las de tu contrario. Cuando voyas consiguiendo esto -parece fácil pero no lo es-, las fichas de tu opanente pasorón o ser del mismo color que las tuyas. El caso contrario también se da con frecuencia... Cuantas mos partidas juegues más trucos aprenderás paro ganor al controrio. Así, verás lo importante que es situar tus fichas tanto en el centro del tablero como en sus esquinas, para ganar puntos estratégicos desde los que puedas lanzar toda tu ofensiva. También, con



Aunque sus reglas son sentillas, llegar a ser un campeón es un gran desafío.

hacerte con todas las fichas de tu oponente y convertir el tablero en un campa nevodo o en una mina de carbón.

Cuando ya seas todo un experto, podrás empezar otra vez de cero, oplicando al juego las reglas japonesas, en vez de las chinas. Estas, como era de suponer, son más agresivas, menos meditadas. Y lo mejor, o tal vez lo peor, es que los puntos más impartantes del tablero chino, las esquinos y el centro, son los más débiles del japonés. Estos atocan desde cualquier punto y sin contemplaciones, y machacan a su enemigo cuando menos se lo espera. También, la puntuoción de los nipanes difiere bastante de la de sus vecinos, algo no muy importante, parque te va a dor igual ganor o perder con distintos cifros.

Si de vez en cuando quieres dejar a un lado los trepidantes arcodes, así como sus agresivas melodías, -ya que este juego carece de sonido-, prueba el "Go Simulator". Te relajarás.

F.G.M.



Dos programas con nuevos modelos para «Secret Weapons of the Luftvaffe»

P38 LIGHTNING



Los cuadros de mandos del juego varian en función del tipo de avión que en ese momento estemos pilotando.



Aqui tenèis una magnifica vista de una escuadrilia de P-38 vista desde un ME-190 de la Luftwaffe.

P80 SHOOTING STAR



El P-80 es uno de los aviones más interesantes de manejar, desde el punto de vista del piloto.

Cuanda prabé «Their Finest haur», me pareció un simuladar excelente y revolucianaria. Cuanda supe que LucasArts iba a lanzar un nueva simuladar diseñada par Lawrence Halland sabre la guerra aérea en Eurapa, tuve la sensación de que sería algo buenísima y



Si «Secret Weapons of the Luftwaffe» era bueno, ahora lo es aún mejor con estos dos nuevos add-ons.

la instalé en mi ardenadar en cuanta pude. El resultada no me defraudó en absaluta, más aún, superó can creces mis más aptimistas previsianes, par la que tuve la saspecha desde el primer mamenta, que una fórmula tan buena, debía tener cierta cantinuidad.

■ LUCASARTS ■ Disponible: PC ■ Discos de ampliación

n efecto la esperada continuidad de «Secret Weapans of the Luftwaffe» ho llegado, y no en forma de nuevas misiones, sino con nuevos aparatos que se añaden a la listo de modelos disponibles. De momento, parque sobemos de bueno tinta que habrá mós, son dos los modelos que se nos ofrecen, ambos norteamericanos, que oumenton notablemente los pasibilidades de simuloción de misiones en ese bando. Los aparatos son el Lockheed P-38 "Lightning" y el tombién

P-38 LIGHTNING

El P-38 es uno de los pocos cazas dotados de dos motores que se desarrollaron duronte la Segunda Guerra Mundial, su octuación fue impartante en el teatra europea pero es mucho mós famoso por su participoción

Lockheed, P-80 "Shooting Star".

en los combates del Pacífico, donde se mostró excelente contra los aparatos japaneses, merced a sus dos principales cualidades, patente armamento y gran autonomía. Un hecho impartante que demuestra de lo que era copaz el P-38 cuando estabo en buenas manos es que los dos mayores ases de lo aviación norteamericano, Richord Ira Bong y Thomas McGuire voloron con el P-38.

P-80 SHOOTING STAR

El P-80 es, como otros muchos aviones de combate de posguerra, uno de los que llegaron tarde al conflicto europeo y tuvo que demostror sus cualidades en lo guerro de Korea, Es un aparato a reacción que ostenta el privilegio de ser el primer caza norteamericono dotado con semejante propulsión. Aunque algunos aparatos voloron en pruebas durante los últimos composes de lo guerra europea, no llegó a entrar propiamente en combote y nunca se produjo una

confrontación entre oparatos a reacción alemanes y aliados dos británicos también dispanían de su propio reactor, el Gloster Meteardo, par lo que podemos simular cómo hubieron sido este tipa de encuentros.

El P-80, pese a ser un aparoto de excelentes características adolecía del defecto típico de los cazas norteamericanos, su escaso armamento, compuesto únicamente por ametrallodoras.

NUESTRA OPINIÓN

En la simulación, ambos aparatos se compartan como los demás, no notándose en absoluto que sean añadidos pasteriores. Su inclusión en el resto de lo simulación es perfecta, y salvo que tengamos las cajas a lo vista, se nos olvidará que venían oparte. Con cada uno habró que saber utilizar sus virtudes y oprender a palior sus defectos, pero nos divertiremos con ellos tanto como con los demás.

un solo movimiento podrás

Viaje pero seguro

PSYBORG

Viajar más deprisa que la luz es, según la física moderna, teóricamente imposible. Sin embargo, los Psyborg son capaces de conseguirlo. Atraviesan galaxias enteras en cuestión de minutos. ¿Te gustaría saber cómo lo consiguen? Continúa leyendo porque entre nosotros y Loriciel vamos a contártelo.

■ LORICIEL
■ Disponible: AMSTRAD,
ATARI, AMIGA, PC
■ V. Comentada: AMIGA
■ Arcade

l secreta de un Psybarg está en saber desenvolverse en un vártice. Y ahara preguntaréis vasatras: ¿qué es un vártice? Según Lariciel un vórtice es una estructura espacio-temporal que permite viajar más rápida de la que puedas imaginar.

¿Habéis camprendido alga?, ¿na? Na as preocupeis, tampoca nasotras la entendemas muy bien. La única que hemas camprendida tras jugar can «Psyborg» es que es endiobladamente rápida y tremendamente adictiva. El argumenta que Lariciel ha mantada para su nueva juega nas sitúa en el futura y nos enfrenta con una razo alienígena. Lo único manera de salvar a la Tierra es alcanzar las galaxias más lejanas y destruir a

las andrápteras.
La farma de canseguirla es
viajar en un vártice, ser un
Psyborg. Demasiada "rolla" para
un programa de habilidad en el
que la único que vamos a
necesitor son unos reflejos super
rápidas

«Psyborg» nas presenta una visián tridimensianal de unos pasillas que van de un planeta a atra. Si tuvieran cuatro paredes la caso sería fácil. El prablema es que siempre les falta alguna y tendremos que girar para encontrar el camino seguro y na caer al vacía.



«Psyborg» es un interesantisimo y emocionante juego de reflejos y habilidad intergaláctica.

Coda una de estas paredes están divididas en cuadradas y algunas paseen un dibuja geométrica. Al pasar par encima de ellas canseguiremas ciertas ventajas cama más tiempa hay un tiempa límite para llegar de un planeta a atro-, vidas extras, aceleroción y deceleracián a bonus, que aumentarán nuestra puntuacián.

También encantraremas en algunas recarridas tiendos que nas permilirán, dependienda de nuestra marcadar, camprar esas ventajas si na hemas tenido la suerte de taparnas can ellas durante nuestra viaje.

Asimisma, la llegada a un planeta nas permitirà acceder a un cádiga para poder seguir juganda a partir de ese nivel la práxima vez que corguemos el programa.



Si nos salimos del camino marcado acabaremos perdidos para siempre en la inmensidad del cosmos.

Aunque parezca camplicada de explicar, manejar el juega es bastante sencilla. La que ya na es ton simple es no hacer el ridícula y conseguir inscribir nuestra nambre en la tabla de recards. «Psybarg» es una de las arcades más rápidas que hemas visto y necesitarás nervias de acero para poder liberar al menas una de las galaxias.

«Psybarg» cuenta entre sus cualidades can una buena presentacián y un buen sanida. Los gráficas del juego, aunque na san espectaculares, cumplen su cametida a la perfeccián. Pera lo que de verdad destaca en este progromo es lo odiccián. Pasee un grada de dificultad perfectamente medida para que nadie se quede frustrada en las primeras portidos. Más adelante la casa cambia. Pera segura que

ya as habréis canvertida en expertas en esa del viaje interespacial.

Lariciel ha hecha un buen programa que nas tendrà "enganchadas" durante bastante tiempa. Es ariginal, tècnicamente carrecta y bien presentada. La tiene casi todo. Merece la pena que le echéis un vistazo.

J.G.V.



TU ELIGES.



Convertidor TV o Mountain Bike

Comprando un PC 286 LUDOX color por sólo 169.900 Ptas. (IVA Incl.). Un precio único. Y te llevas el mejor ordenador y el mejor regalo. El que tú elijas. Para empezar, un potente ordenador Ludox con procesador 80286 de 16 Mhz, disco duro de 40 Mb, memoria RAM de 1 Mb, tarjeta VGA y monitor color, que además te regala altavoces stereo, joy stick análogico, tarjeta de sonido compatible Ad Lib, programa Counter Point y tres divertidos juegos. Para continuar, una Mountain Bike, bicicleta de montaña con 18 marchas, cambio Shimano, tres platos y ruedas de montaña. O un convertidor de TV, que hará que el monitor de tu PC sea un estupendo televisor color. Todo, por un precio que es un regalo.

LAS POMPAS MAS GRANDES DEL MUNDO

DIVIENTETE HACIENDO POMPAS DE JABON TAN GRANDES COMO TU !

Ahora puedes jugar de verdod con BUBBLE THING

BUBBLE THING hace las pompas de jabón más grandes del mundo. Tan grandes como tú.
Gigantes como puedas imaginar. Más duraderas, más resistentes y todos las que quieras.

Animate, practica con BUBBLE THING' y sorprende a tus amigos con la novedad del año.



Stein's bble thing

HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo en Españo del BUBBLE THING[®]

PASATELO POMPA CON BUBBLE THING

- Deseo recibir el KIT BASICO BUBBLE THING? (Aparato + 1 botella de jabón) al precia de 2.800 pts. + 200 pts. gastas envia (IVA incluida).

 Deseo recibir el KIT DOBLE BUBBLE THING? (Aparata + 2 botellas de jabón) al precia de 3.290 pts. + 200 pts. gastos envia (IVA incluida).

DOMICILIO PROVINCIA

□ Cantra reembolsa □ Gira postal □ Talán adjunta a nambre de HOBBY POST, S.L.
□ Tarieta VISA nº □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ Fecha de caducidad de la tarjeta

Titular de la tarjeta (sóla si es distinta)

Si la deseas puedes efectuar tu pedida par teléfana llamanda al (91) 654 61 64 de 9 a 14:30 y de 16 a 18:30, a par fax envianda el cupán a fatacapia al (91) 654 72 72.

A TIROS POR LA SELVA

GUERRILLA WAR

Arcade

clásicas como «Commando» e «Ikari Warriors» les han ****seguido infinitas variaciones sobre su mismo tema. Una de ellas, quizós lo de más fama, fue «Guerrilla War». SNK, sus creadares, no hon perdido la oportunidod de programar su conversian paro la consola de ocho bits de Nintendo. Y nosotros tompoco la hemos perdido de camentarla. Agarrod fuerte lo ametrolladora y vamos o lo jungla.

Pocos argumentos pueden ser tan simples como el de este juego: un guerrillero llega a uno islo dominada por un tirono, tiene que liberar o sus compoñeros copturados ontes de que sean fusilodos. No hoy más que contor. Prepora el dedo ese con el que aprietas el fuego del joystick porque vas a acobar con el dolorido.

«Guerrillo War» presenta una perspectivo o vista de pojaro de nuestro protogonista y sus enemigos. Un scroll horizontal hacia arribo nos permite avanzar a lo largo de las diez fases con los que cuento el cartucho.

Todas, yo os lo habréis imaginado, están repletas a mós no poder de enemigos, ocultos en trincheras, en tonques, sobre edificios, subidos a los órboles... Todos disparondo hacia nuestro heroe. Para defendernos contamos en principio con uno potente ametralladoro y una hermosa colección de granodos.

Un pasea por la junglo y unos cuontos disporos te permitirán descubrir que puedes mejoror tu poder de ogresión. Si matas a un soldado rojo dejaró caer un icono que te permitirá contor con una súper-arma durante el crédito actual. Lanzallamos, misiles, disparo triple, son algunos de las ventojas disponibles. También deberás tener cuidado con disporar a los rehenes, hoy que tocarles para liberarles, no ametrollarles por las buenas.

Reconozcomos que SNK ha conseguido su objetivo. También podían haberlo hecho mejor, pero el juego es adictivo, la acción continua y el resultado finol lo suficientemente equilibrado como para poder decir que el cartucho no está mal. Además en la matanzo pueden participar dos guerreros simultáneamente y hay





una opción para poder empezar en cualquiera de los nueve primeros niveles –la última zona está reservoda poro expertos-, con lo que el interés crece.

«Guerrillo War» no es nado del otro mundo técnicamente, pero lo importante en un arcode como éste, mondo y lirondo, es la acción y la vos a a encontrar sin límites. Como en lo máquina original.

J.G.V.



LO MEJOR DE LO MEJOR

HELLFIRE

MEGADRIVE Arcade

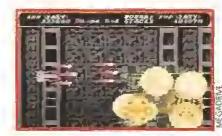
nodie se le escapa que a estas alturas en el Acompo de los masacromarcianos pocas cosas nuevas quedan por decir. Es por eso que a portes iguales los juegos de este estilo que aparecen pora nuestras consolas se dividen entre la aparición de versiones

de antiguos éxitos -por ejemplo «R-Type»-, o el diseño de nuevos juegos que en el fondo no hacen otra cosa que oprovechar el terreno abonado por las cientos de producciones anteriores, copiando esquemas y tomando cuantos elementos se precise.

En lo referente a la Megadrive hace no mucho fue lanzado un excelente cartucho, «Thunder Force III», que venia a demostrar las grondes posibilidades de esta consola a la hora de realizar un arcade de este tipo de scroll horizontol. No en vano, lo que ahora nos llega es una nueva incursión en este terreno, que ha sido bautizada como «Hellfire», y que ounque gráficomente no puede competir con el título antes mencionado, en lo referente a su jugobilidad le gano

Aunque en principio el juego respeto los clásicos esquemas de cualquiera de los títulos de este estilo, oporto un detalle bastante curioso e innovador referido a la formo en que dispara nuestra nave, ya que existen cuatro armas diferentes -una que disparo hacia el frente, otro hacia atrós, otra arriba y abojo y una última que lo hoce en las cuotro diagonales- que nosotros mismos medionte la oportuna pulsación de un botón podemos intercambiar o voluntad.

De hecho, en el correcto dominio de esta técnico está la clave para conseguir avanzar el máximo posible en el juego, ya que los enemigos aporecen siempre









en lugares prefijados y por oleadas. Si logromos memorizar carrectamente su pasición, nos permitirá oniquilarles mucha más comodamente hociendo que nuestro disparo se dirija hacio el lugar exacto por el que aparecen.

También disponemos de una quinta arma especial que da nombre ol juego, yo que el Hellfire o Fuego del Infierno es uno especie de gigantesca columno de llomos que sale disparada hacio el frente de nuestra nave, aniquilando cuonto encuentro o su paso. Su uso es por desgracia limitodo, y conviene reservarlo pora los inevitobles enemigos de final de fase.

Seis son los niveles que nos esperon en el juego, y aunque no parezcan muchos, lo cierto es que dado el progresivo oumento de la dificultod y el hecho de que

o partir del tercero el programa se vuelve endiabladamente dificil, a la largo nos esperan horas y horos de disfrute antes de poder aspirar o completar todas los rases.

J.E.B.



igual diversión CON MENOS SITS

KLAX

MASTER SYSTEM Puzzle









no de las mayores ventojas de los juegos tipo "puzzle" como «Tetris» o el propio «Klax», que ahora nos ocupa, es que debido o sus escosas exigencias o nivel técnico, permiten que sean cuales sean las capacidades gróficas del ordenador o la consolo para los que son versionados, finalmente, y por encima de cualquier otro condicionomiento, su jugobilidad -sin duda la clove de su éxito- y el espíritu de su desarrollo permanezcon intactos.

Este «Klox» desarrollado para Master System, comparado con el originol de la móquina recreativa o con conversiones mucho mos cercanos en el tiempo como la misma de Lynx, resulta notablemente mucho más pobre a nivel grófico y sonoro, -lo cual es lógicamente más que comprensible-, pero montiene su increíble adicción.

Lo importante realmente es que una vez que empieza la partida y comenzamos o intentar distribuir los piezas de colores poro formor ogrupociones de tres iguales, ya sea verticoles, horizontales o diogonales, el juego se nos muestra igual de interesante y divertido que en cualquier otra versión. Algo que indiscutiblemente creemos que es lo que mós cuenta a lo hora de enjuiciar la calidad final de un programo.

Es por ello que la única crítica que se nos ocurre hocer es que los ladrillos de mismo color, pero diferente intensidad (azul cloro, azul oscuro), no resultan fócilmente distinguibles y a menudo nos complicon lo vida más de lo que sería deseoble.

Por otro parte, el hecho de que el juego esté estructurado de forma tal que a medida que avanzomos de fase en fose la complejidod de las dis-

tintos tareas que se nos proponen para posar de nivel aumenton cuontitativa y cuolitativamente, logra tambien que el jugador encuentre nuevos motivos pora "engancharse". «Klox» viene de nuevo a demostror que los programas que han seguido los pautos marcadas por el singular «Tetris» están dando paso a todo un fenómeno sociológico que deberó ser tenido muy en cuento.



J.E.B.

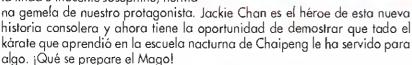
CONSOLAS

UN LUCHADOR INVENCIBLE

JACKIE CHAN

NES Arcade

a desfachotez de las peores malvados no tiene límites y el más malo de ellos, el Mago, ha raptado o la linda e inocente Josephine, herma-



Entre puñetozas, patadas y saltos de seis metros de alto, transcurre una aventura en la que la magia va a tener un papel preponderante. No en vano, el perverso de la película es un paderoso hechicero que ha decidida convertir a la chica en alimento para perros pekineses. Jackie Chan, cinturón negro



de todas los artes morcioles imaginables, es capaz, siguiendo nuestras órdenes, de saltar, dar puñetazas, agacharse y golpear, e incluso, de soltar unas "ondas psicalógicas" –potentes rayos de energía– que harán migas a sus adversarios.

Estas ondas se gastan, como todo lo bueno, y nuestro luchador deberá recoger unas esferas energizantes que sueltan los malos al ser destruidas y que le permitirán recu-

perar las fuerzas perdidas y volver o la lucha con mucho más vigor.

En este juego, hasta las ranas vulgares son personajes importantes, no porque sean príncipes azules, o verdes, encantados, sino porque guardan el secreto de unos golpes especiales de jiu-jitsu, y Jackie, tras propinar un sonoro guantazo al batracio de turno, será capaz de hacer uso de ellos. Aunque también con la limitación, cómo na, de un número determinada.

La principal cualidad de este cartucho, es que todo en él está bien hecho. No esperéis tampoco encontraros la octava maravilla del mundo consolero, pero sí es lo bastante entretenido como para merecer ocupar vuestras horas de ocio y reláx. Sólo le hemos encontrado una pega: es demasiado facilón. Aunque tenga un buen mogollón de niveles, de enemigos, de super malas malísimos.., no resulta muy difícil llegar casi a las puertas de su final tras las primeras partidas. ¿La razón? Posee innumerables "continues". La friolera de seis, y en el manual se nos cuenta un truco para conseguir noventa y nueve, cifra mágica donde las haya, y suficiente para fulminaros el juego de una sola pasada. Así pues uno de nuestros consejos es que no hagáis uso de ellos y os limitéis a vuestras propias habilidades para resolver la aventura.

Por todo lo demas, «Jockie Chan's Action Kung fu» se pasea con evidente y

justificada superiaridad frente o otros cartuchos de temática similar. El juego posee unos bonitos gráficos, de un tamaño bastante superior a lo habitual, que incluso se mueven rápidamente; música atrayente y un nivel de dificultod bien medido, si olvidamos el lamentable asunto de los "continues". Nos parece bastonte como para darle una buena puntuación. ¡Bien por Jackie Chan!



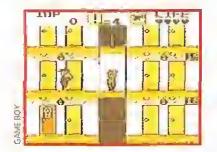
ARRIBA Y ABAJO

ELEVATOR ACTION

■GAME BOY ■Arcade

Para hacer un buen juego para Game Boy, na hace falta llevar al máximo las posibilidades de la máquina. Nos lo demuestran un buen montón de cartuchos que a pesar de no poseer super gráficos ni sonido espectacular, san mogollón de divertidos. A este amplio grupa se suma «Elevator Action» de Taito, una compañía japanesa que nunca nos ha defraudada. Ahora tampoco lo ha hecha.

Nuestra misión esta vez es muy fácil de explicar, pero por suerte para todos nosotros nos costará bastante resolverlo correctamente en la práctica. Debemos desplazarnos por una serie de edificios de muchos pisas de oltura, interconectados por oscensores y

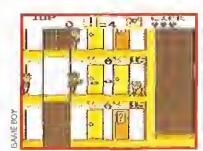


escaleras mecánicas, paro encontrar unos planas robados a nuestro gobierno.

En cada una de las plantas de los rascacielos, encontraremos un sinfín de puertas por las que saldrón los agentes enemigos. Tendremos que esquivarles o par el contrario dispararles con nuestra pistola si queremos lograr nuestro objetivo.

Algunas puertas se pueden abrir dando acceso a zonas en las que hallaremos las ventajas habituales en este tipo de arcades, coma armas, energía y alguna que otra vida extra.

Cada nivel es lo suficientemente largo y laberíntico como para resultar por si mismo un auténtico desafío, sin embarga en ningún



momento el cartucha llega a ser tan difícil camo paro resultar frustrante para el jugador.

«Elevator Action» cuenta con unos gráficos bastante pobres, -quizó su mayor hándicap-, gráficos que, aunque suficientes, podían haber sido algo mós trabajados para lograr resultados más espectaculares.

Tampoco el sistema pora entrar en las puertas es demasiado correcto, probablemente hubiera sido mejar hacer que una sola direccián del pad nos abriera la correspondiente entrada y no tener que colocarnos en un punto exacto y diminuto, cuya búsqueda nos hará perder unos segundos preciosos pora impedir que nos maten.

MÁS SALTARÍN QUE NUNCA

PAC-LAND

LYNX
Arcade

▶i comenzamos estas líneas describiendo al protagonis-🖊 la del juego que nos ocupa y os decimos que se trata de un personaje orondo, de vistoso color amarillo, tragón donde los haya, y con una conocida fobia -mutua por otra parte- hacia todo tipo de seres ectoplásmicos -fantasmitas varios, para entendernos-creemos que os quedará meridianamente claro de quién estamos hablando: en efecto, el dichararecho y legendario Pac-Man, cuyas aventuras llevan hacienda las delicias de multitud de videa-adictos desde que hace ya



bastantes años hiciera su presentación por primera vez en el mundo de las recreativas.

Es también muy probable que muchos de vosotros conozcáis la versión original de este cartucho para nuestra Lynx, «Pac-Land», ya que Atari la lanzá allá por el 85 camo secuela de la recreotiva que mayor gloria le proporcionó, el inolvidable «Pac-Man». Así pues, lo que se nos ofrece es una nueva conversión, que en este coso tiene como punto de partida un intrascendente arcade muy en la línea de «Wonder Boy» o «Mario Bras». De hecho parece en realidad un intento por parte

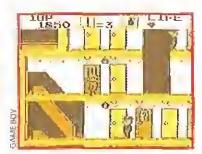


de Atari de convertir a su mascota en protagonista de su propio juego de este estilo.

Con estos datos os podéis imaginar lo que nos espera: un arcade de "scroll" horizontal de izquierda a derecha en el que a medido que ovonzamos encontraremas obstáculos a sortear y enemigos a evitar o eliminar.

En realidad de la esencia del «Pac-Mon» original sólo queda la inevitoble oparición de fantosmitas que nos perseguirán, así como también la imprescindible presencia de cápsulas que al ser engullidas por nuestro héroe le dotarán de paderes especiales





Pera colegas, a pesar de todo esto, -inadie es perfecto!-, el juega es original y divertido, que es la importante. Necesitaréis algo de práctica para dominarlo pero, ¿qué es eso para unos jugones tan hábiles coma vasatros?



para combatir a sus enemigos. Sin embarga, la triste realidad es que el desarrollo de este «Pac-Land» es demasiado simplón y poco atractivo, e incluso nos tememos que en relación con la calidad de atras juegos de este misma estila esta conversión resulta un tanto atemporal y mediocre. ¿Na se hubiera merecido nuestro querido Pac-Man convertirse en protagonista de un nuevo juego más brillante y actual?

J.E.B.



UN CASINO PORTATIL

SOUTAIRE **POKER**

GAME GEAR Juego de mesa

ntes, todos los solitarios se hacían con una baraja, en una mesa camilla y con un brasero bajo ella. Los tiempos están cambiando y ahora ya no hace falta ni mesa, ni brasera, ni baraja. Con una Game Gear y un cartucho de «Solitaire Poker» se

pueden pasar los mismos buenos ratos que antes. Y es que hoy las ciencias adelantan que es una barbaridad, coma dirían nuestros abuelas.

«Solitaire Poker» es un sencillo y adictivo cartucho que nos permite participar en un curioso juega de cartas. El nombre que en Sega han dado al programa viene, no parque su desarrollo exija apastar o echar "faroles", sino porque las combinaciones posibles que hay que realizar para resolverlo son muy similares a las del clásico poker de mesa.



Cada uno de las niveles del juego nos exige obtener una determinada puntuación para ganar la partida. A la izquierda de la pantalla encontramos la baraja y a la derecha podemos ver un cuadrado dividido en cinco casillas horizantales y atras tantas verticales. Nuestra misión es colocar esas veinticinco cartas de modo

көөп 668ө×ротит-

3886

que formen una serie de combinacianes determinadas, tanta en horizontal, coma en vertical o diaganal.

Cuando este tablera esté llena, se anotarán en el marcador las puntuaciones y la cansola determinará si hemas sumada los puntos suficientes para pasar a la siguiente fase.

La única diferencia entre los niveles de los que consta el cartucho es la puntuación que debemos obtener para superarlos y acceder a una nueva zona. También podemas elegir entre varios tipos de melodías de fondo. Lamentablemente no se ha incluido una opción de silencia, – tras un rato jugando se echa en falta esta posibilidad, pues el sonido resulta alga monátona y en cierto modo algo pesado- ni varias formas de calocar la baraja y el tablera, con la que se le habría dada algo más de variedad.

«Solitaire Poker» no es un videajuego diseñada pora los aficionadas al arcade trepidante. Está más bien pensado para amantes del «Tetris» y juegos de ese tipo dispuestas a posar un rato relajados. En este cartucha hay que usar la cabeza, además de tener algo de suerte. No sirven para nada las reflejos y no está repleta de acción. La eleccián es vuestra,

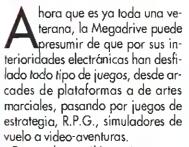
J.G.V.



LO NUNCA VISTO EN MEGADRIVE

THE IMMORTAL

MEGADRIVE Video-aventura



Dentro de este último género, -en el que destacaron producciones como «Onslaught» o «Stormlord»-, quedaba sin embargo un espacio vacio que este «The Immortal», desarrollado por Electronic Arts, ha venido ahora a acupor: el de las video-aventuras en 3D.

Este tipo de juegos, - donde titulos camo «Knight Lare» o «Head Over Heels», o programadores como Jon Ritman o los hermanos Stamper (de Ultimate), pueden considerarse camo las autenticas leyendas sagradas del género-, han logrado mantener, desde el inicio del munda del video-juego, un amplio grado de aceptacián entre todos los usuarios.

En concreto, entre los de Cammodore Amiga y Pc cosechó recientemente un natable éxito un juego bautizado coma «The Immortal», que venía a hacer apología de tado lo visto hasta el momento dentro de las video-aventuras en 3D, y que precisamente ahora, y gracias a la opartuna conversión que Electronic Arts nos presenta, vamos a poder disfrutar todos las poseedores de una Megadrive.

Lo que se nos ofrece es una compleja aventura en la que nosotros, asumiendo el papel de un aprendiz de mago, deberemos visitar las ruinas de la ciudad de Erinoch, destruida por el fuego de las dragones hace más de mil años, donde es posible que encontremos a nuestro maestro, el mago Mordamir, y a uno de aquellos dragones que asolaron la región...







El resto queda por completo en nuestras manos, ya que camo en la mayoria de las video-aventuras una vez que comenzamos la partida nuestras posibilidades de victaria dependen únicamente de nuestra habilidad en el combate -por cierto, las escenas de lucha en primer plana son realmente espectaculares- y nuestra astucia para utilizar los muchos objetos que encontraremos en nuestro camino. Por supuesta también serà importante que acertemos a tratar adecuadamente a los muchos persanajes con los que nos toparemos en las misteriosas ruinas subterráneas de Erinoch.

La mejor de este «The Immortal», que cuenta con ocho fases diferentes, no es sólo su propio desarrollo, sino tambien sus excelentes gráficos y las perfectas animaciones de los personajes, que en conjunción con una muy adecuado ambientación sonora, dan farma a una espectacular video-aventura que además, y como ya decíamos, cuenta con el innegable atractivo de ser pionera dentro de su estilo en la Megadrive.

J.E.B.





DOS ARDILLAS CONTRA EL MAL

CHIP'N DALE RESCUE RANGERS

Arcade de plataformas

a foctaría Disney y su inogatoble listo de persanajes, cantinúo sienda incomparable fuente de inspiroción paro la realización de videa-juegos. Así, de lo mismo formo que Mickey o Donold se convertieran en su mamenta en protogonistos de diversos oventuros consoleros, ohora les ho llegada el turno o dos pequeños heroes de los dibujos onimodas, igualmente divertidos que los ontes mencionados, pero tol vez menos populores: Chip y Dole.

Estos dos pequeñas ardillas detectives se acaban de ver envueltos en un

peligroso enredo cuya cousonte porece no ser otra que su mós océrrimo enemigo, Fot Cot. De mamento, y poro empezor, Gadget,

la eficoz y bello coloborodoro de nuestros prataganistos, ho sido roptoda y se encuentro en este momento en porodero descanacido. Por si fuero poco los colles de la ciudad se han visto repentinomente osoltodos par uno peligroso horda de perras robat, obejos osesinos y diversos tipos de poco omistosos criaturas a las árdenes de Fot Cot, cuya plones son presumiblemente opoderorse de la ciudad.

Nuestra misión cansiste en recarrer los diferentes escenorios que camponen el juega, cuya desarrolla debe mucho ol mítico «Morio Bras», y en general respande a las mismos plonteomientos que estón coracterizando muchas de las producciones consoleros de los últimos tiempos, incluidos los mismísimas «Mickey Mause Castle of Illusion» o «The Lucky Dime Coper Starring Danald Duck».

En cualquier casa es justo reconacer que oporte de sus buenas gróficos, «Chip'n Dole» destoca sabre toda por su olto nivel de odicción y su jugo-

bilidod, que aumentan mucha si hocemos uso de la apcián de juego simultóneo para dos persanas, yo que en ello -y o pesor de que en teorío deberíomos coloboror pora conseguir el objetivo- o menuda ombas personojes se estorbon, se empujan, se lonzon objetos entre sí y en generol doton ol juego de uno comicidod propio de los dibujos onimodos.

J.E.B.







UNA PAREJA DE CINE triumphant, Dud BILL AND TED'S

EYNX Vídeoaventuras

Dill y Ted son las protogonistos de un canacido show ju-Dios de un canassión americano. Sus oventuros inclusa han sido llevodos ol cine. Atari ha decidida que éste ero el mamenta de que entroron en el munda consalera y ho realizado uno versión de las ondonzos de las dos omiguetes.

Los chicos de Bill y Ted han sido roptodos por un perverso músico que quiere evitor o toda casta que nuestras amigos se convierton en estrellos del rock. Ho coaido los notos de sus cancianes v sus instrumentas y las ha repartida por todos los épocos. Nuestra misión será contralar a los das colegos en su viaje can la móquino del tiempa y recuperar todos los objetos necesorios poro conseguir un disca de plotino.

«Bill and Ted's...» es uno videooventura de esos en los que hoy que cager objetos, usorlos, interocturor can atros personojes y hocer un sinfín de cosos. Lo ideo bósica es bostante interesante pero su realización técnica deja bastonte que desear. El moyor problemo es que los controles no responden tado lo rópido que debieran. Tampoco el ospecto grófico, demasioda pobre, o lo perspectiva, distarsionado en alguno ocosián, están demosiodo logrodos.

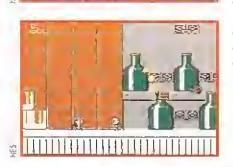




El juego porece estor cancebido paro dos jugodores simultóneas, uno como Bill y atro como Ted, y es entonces cuando es reolmente interesante. Do lo impresión general de que uno portido en solitorio queda alga "soso" y de que la hon diseñodo pensando en plural y no en singular.

Con una dificultad bastante elevodo o pesar de llevor un sistemo de cloves para no tener que empezar siempre desde el principia, «Bill ond Ted's…» es, en definitiva, un cortucho normalita que mejoro bostonte si se puede campartir con un amiguete.











AL SERVICIO SECRETO DE SU MAJESTAD

JAMES POND I

MEGADRIVE Arcade

reíais que habiais perdida de vista al agente secreta ≠más secreta y más majada de las últimos tiempas? Pues estabais muy equivocadas parque James Pand tiene una nueva misián entre las aletas.

El doctar Maybe ha vuelta y esta vez está esperanda a nuestra amiga Pond. Par supuesta que el malvado y loco científico no cuenta can que este agente está sienda

ayudada por alguien muy especial, ¿Adivinas quién? Tú misma.

En el Palo Norte se encuentran las almacenes dande Santa Claus guarda durante toda el aña las juguetes que repartirá en Navidad. El doctar Maybe ha canseguida infiltrarse hasta las enarmes depásitas y calocar bombas incendiarias en ellas. Estallarán dentro de cuarenta y ocha haras y dejarán a todas las niñas sin juguetes. Nuestra misián es desactivar las explasivos y capturar a Maybe.

«Rabacod» es una de los mejares juegos para Megadrive de las últimas tiempas, y, si nas apuráis un poca, incluso añadiríamas que es equiparable al super canocida «Sonic». El cartucho tiene nueve amplísimas niveles repletas de sarpresas y detalles curiasas. Es difícil explicar tadas las pasibilidades de «Rabocad». Cada pantalla, cada zana, guardan algún secreta que tendréis que descubrir. Las enemigas abundan a cientas, y tienen tada tipa de farmas y tamañas; tadas ellas están realizadas can un sentida del humar envidiable. Además, narmalmente no son demasiada camplicados de eliminar. Es mucho más costaso averiguar el camino a seguir, descubrir las bombas, desactivarlas y hallar la salida.

Programada can una habilidad fuera de la camún, James Pand es capaz de realizar tada tipa de camplicadas mavimientas. Quizás una de las mayores ventajas del cartucha es que su prataganista es tremendamente

manejable. Salta, carre, se agacha para mirar zanas inaccesibles...Tada en esta nueva aventura de Pand, cadificada coma Rabacad, es camplicada de describir.

Camplicada parque, aunque las pantallas paseen un sensacianal y atractiva aspecta, es necesario jugar unas cuantas partidas para darse cuenta de que hay alga en el cartucha que le canvierte en especial. Por una vez, el resultado final de un juega de Megadrive no es la suma de sus partes más impartantes, sina que tada el conjunta es bastante superior.

Can esto queremas deciras que no merece la pena hablar en «Rabocad» de gráficas, animacián, sanida y demás. Tadas estas características pa-

recen ya superadas par Millenium y sála san meras accesarias que adarnan un juega sensacianal. Seguro que na tenéis ninguna duda de que «James Pand II» nas ha encantada. Pacas veces as camentaremas que

una nueva versián supere a la anteriar pero en este casa Megadrive ha superada a Amiga, y si pensáis que la versión para ardenadar era saberbia, la de cansala no digamas.

Un merecida y campleta sobresaliente para Chris Sarrell, que es quién ha pragramado el juega, y ha conseguida una auténtica delicia para nuestras cinca sentidas, «Rabacod» es sencillamente genial.



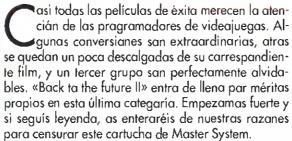




UN DESASTRE

THE FUTURE II

MASTER SYSTEM Arcade



El juega, al igual que su versión para ordenadar, pasee cinco fases diferentes: la primera, tercera y quinta san arcades en las que Marty únicamente tiene que evitar a sus enemigas hasta llegar al final del nivel. En las tres hay abjetas que se pueden recager y que restauran la energía, praporcianan puntas a aumentan la velacidad de las accianes de nuestra personaje. Las fases segunda y cuarta son tatalmente diferentes. La segunda es un juega de estrategia en el que hay que abrir puertas intercanectadas entre sí para hacer salir al prataganista de una casa, evitanda que las habitantes de la misma se tapen can él. Y la cuarta es un simple puzzle que hay que campletar en un tiempa límite.

Dicen que en la variedad está el gusto, y la verdad es que el cartucha es bastante variada. Sála tiene un pequeña defecto: está fatal realizada. Na hay una sala característica técnica en el misma que pueda ser remarcada a alabada. Las gráficas san malos y especialmente diminutas, sin detalles que les hagan recanocibles. El sonida machacán hasta más na poder y



el movimienta imposible de cantrolar. Suponemas que manejar una tabla de skatebaard del sigla XXI na debe ser tarea fàcil. Pera cuanda descubrimos que pulsamas hacia delante nuestra persanaje va hacia atrás, que la inercia no nos permite parar a tiempo y que muchas veces Marty se lanza de cabeza hacia sus enemigas sin que ni siquiera tocar el pad, comprendemos que na es que seamas poco habilidasas, es que está mal pragramada.

Sumadle que un unica cantacta can las malas supane la pérdida de una vida y que la perspectiva así cama la detección están tan mal canseguidas coma el mavimienta y el resultada será un juega de esas que deseas arrajar par la ventana tras las cien mil primeras partidas.

Despues de vorias dias, y únicamente de casuolidad, canseguimas llegar a la segunda fase. La casa mejoró alga pera cuanda pensamas en que nuestras posibilidades de atravesar el primer nivel dependían sabre toda de la suerte y na sabiamas si ibamas a ser capaces

de valver a llegar de nueva hasta aquí en la siguiente partida, apagamas cansala y candenamos ál cartucho a su funda para siempre jamás, Lástima pero así es la vida. J.G.V.



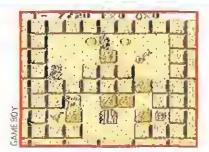
¿DONDE ESTÁN LAS LLAVES?

SOLOMON'S

GAME BOY Arcade de plataformas

unque la verdad es que ya ha llavida mucha desde que «Salaman's key» viá la luz en su versián para recreativa y para ardenadar, la cierta es que samas muchas las que la recardamas can nastalgia. Par esa nas parece genial que su cancepta haya sida rescatada del baúl de las recuerdas para dar farma a este «Salaman's Club».

Su desarralla es similar al del juega ariginal, si bien se ha cambiada el diseña de las escenarias así camo su númera. El objetiva es sencilla: recoger la llave que abre la puerta de cada pantalla para, a cantinuacián, dirigirnas hacia ella, cruzarla y ser transpartados al siguiente nivel.



Sin embargo, en la práctica las casas na resultan tan fáciles. Todas las pantallas están repletas de enemigas, y además en muchas acasianes nas vemas abligadas a ascender a descender par la pantalla, usanda la habilidad de nuestra hérae para canstruir y destruir blaques de piedra.

Gracias a esta facultad, padremas canseguir blaquear a destruir a las enemigas, canstruir escaleras para acceder a lugares inaccesibles y, en general, realizar las accianes necesarias para avanzar en el juega. También es importante reseñar que en ciertas pantallas padremas entrar en el interiar de algunas tiendas, dande cambiaremas nuestra dinera par diferentes objetas de utilidad.



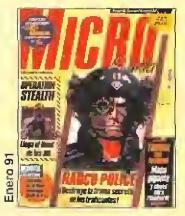
En definitiva, «Saloman's club» es una de esas arcades tan sencillas cama adictivas, que cuenta a su favar can una buena realizacian tècnica y can una natable variedad, que aumenta de forma pareja al grada de dificultad a medida que nas internamas en niveles más avanzadas.

J.E.B.



J.G.V

Si te falta algún número... iiivas a echarlo de menos!!!



Nº 32 PVP: 225 Ptos.

- Operation Stealth
- Narca Palice
- Mapa de Tarvak the Warriar



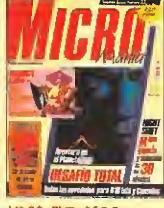
Nº 37 Extro PVP; 350 Ptgs.

- Taki
- Las Lemmings
- Mapa de Chuck Rack



Nº 42- Extra PVP: 375 Ptas.

- Elf
- Terminatar II
- Mapa de The Blues **Brathers**



Nº 33 PVP: 225 Ptas.

- Desafía Tatal
- Dragon's Lair II
- •Strider II
- Mopa de Night Shift



- •Golden Axe
- Voodoo Nightmare
- Mapa de Rick Dangeraus 2



- •Isla de las Manas
- Wrath af the Deman
- Mapa de Chip's Challenge



№ 36 PVP: 225 Ptas.

- Turrican II
- Prince of Persia
- Mapa de Navy Seals



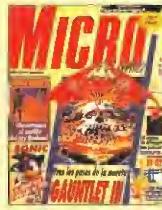


Nº 39

- War Zane
- Darkman
- ¿Dónde está Carmen Sandiega?
- •Mapa de La Pulga 2

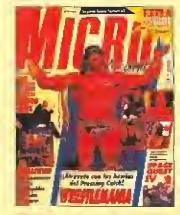


- •Brat
- Atamina
- •Mopa de Darkman



PVP: 225 Ptas.

- Gauntlet III
- Sonic
- King's Quest V



Nº 38 PVP: 225 Plus.

•La Guerra Simulada

Prehistarik

Mapa de Mercs

• Taur 91

Nº 43- Extra PVP: 375 Ptas.

- Wrestlemania
- Space Quest IV
- Mapas de Megatwins y Hudsan Hawk



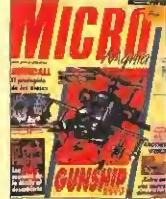
Nº 44 PVP; 225 Ptas.

- Heart of China
- Radland
- Mapa de Las Simpson



Nº 45 PVP; 225 Plos.

- Rabocap 3
- •Space Ace II
- •Oh na mare Lemmings! •Mapa de El Inmartal



Nº 46 PVP: 225 Ptas.

- •Gunship 2000
- •El Padrina
- Mapa de Heimdall y Anather Warld



Nº 47 PVP: 225 Ptos.

- Mankey Island 2
- Preview Haak y Larry I
- Mopa de Titus the Fax

Una colección que vale más de lo que cuesta

Para pedir los números que te faltan llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h. o envía el cupón que encontrarás en la revista (no necesita sello). Atención: Agotados los números 1, 2 y 8

MATERIA Of Louise lizards



Está visto que cuanto más se busca, menos se

encuentra. El pobre Larry, a pesar de intentarlo, no sobe qué hocer paro cosorse con su mujer ideol, o con lo que encuentre por el comino... Tras mil experiencios nocturnos con otros tantos "señoritos", nuestro héroe tropiezo, por casualidad -polobra que define su existencia-, con el omor de su vido. Si queréis sober cómo lo consigue, prestad otención o los siguientes líneos.

l amor todo lo mueve. Uno cree, ingenuamente, que piensa con la cabeza, para descubrir un buen día que el corazón puede llevarnos a donde quiera y que, a veces, son otros órganos los que toman el control.

Sin duda puedo considerarme un hombre afortunado, porque la historia que viví tuvo un final feliz, lo que no suele suceder la mayoría de las veces.

Todo comenzó una tarde primaveral en la que después de darme una refrescante ducha, y tras mirarme al espejo, algo dentro de mí me dijo: "¡Amigo Larry! Hoy tienes el guapo subido, así que no lo dudes: lánzate a la calle y busca a esa chica que espera impaciente que aparezcas en su vida".

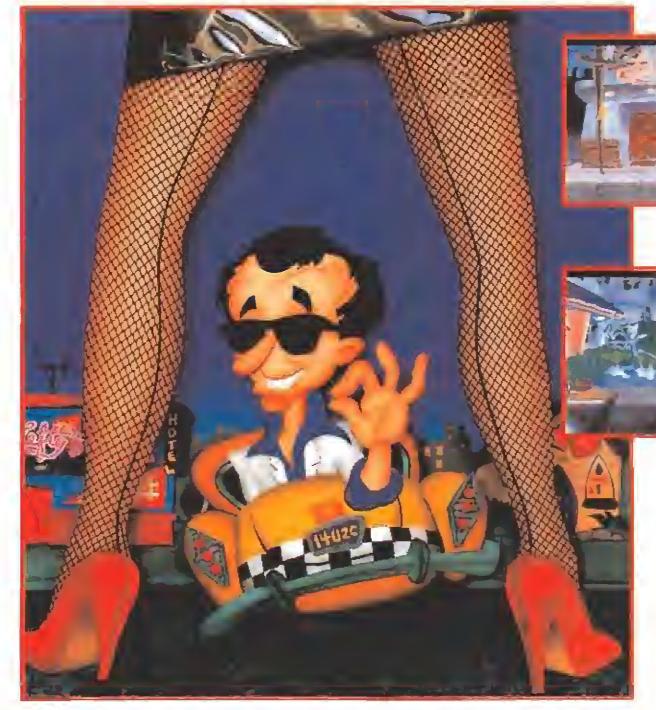
Era vicrnes y, hasta el lunes por la mañana, decidí olvidarme de la oficina y sus problemas, y sumergirme de cabeza en el ambiente nocturno. Me vestí con la misma elegancia con que suelo hacerlo, colocándome mis zapatos de plataforma (que me hacen siete centímetros más alto), y me llevé todo el dinero te tenía (que no era mucho), dispuesto a pulírmelo sin reparos.

Las judías con chorizo que había almorzado andaban repitiéndome en mi estómago, por lo que añadí a mi equipaje un spray para refrescar mi aliento. Y sin más, me encaminé a la búsqueda de un bar con algo de ambiente.

SIEMPRE VIENEN BIEN UNAS COPAS PARA ENTRAR EN CALOR.

adie como los taxistas para saber dónde está el mejor ambiente de una ciudad. El primero que me llevó, me contó al momento cuáles eran los puntos claves de la marcha nocturna. Así que, para ir ambientándome, elegí pasar a tomar unas copas en el Lefty's Bar, una especie de barra americana de dudosa reputación, en la que, de seguro, podría encontrar algún plan.

Aunque me cueste reconocerlo, era un chico con poca experiencia, o dicho más directamente: seguía virgen. Así que siempre sería más práctico ir en busca de profesionales, que an-



Alán encuentra a Eva



Et agua tibia, la música lenta, las luces tenues... y lo mejor de todo, una preciosa morena esperándonos.



Larry, ¿a qué esperas? ¿no llevas et bañador puesto? Da lo mismo, la cuestión es lanzarse a la piscina de cabeza.

La capilla de bodas es el lugar donde Larry encontrará por fin el amor verdadero, o al menos eso es lo que él piensa. ¡Pobrecillo!

Las andanzas de nuestro amigo Larry

Laffer comienzan frente al bar de

Lefty, un antro de los peores de la

ciudad de Lost Wages.

dar tonteando con jovencitas inexpertas, que en ningún momento me iban a enseñar nada.

No se puede decir que el ambiente en el bar fuese bueno. Unos cuantos tipos vaciaban vasos sin parar y la única chica a la vista, andaba rodeada de gente con cara de pocos amigos como para pretender poner en uso mis encantos.

Resignado, pedi una copa y antes de tomarla –las judías con chorizo volvieron a recordarme que seguían casi vivas, pero en esta ocasión de una forma tan violenta—, tuve que salir disparado en busca del servicio.

Aunque el lugar olía a demonios, podéis imaginaros el alivio que sentí. Incluso leí algo de la prensa y unas interesantes pintadas en las paredes de aquel cuartucho, entre las que había hasta contraseñas.

Siempre he sido bastante pulcro, así que, sin dudarlo, me acerqué al lavabo y cuando procedía a limpiarme las manos, hice uu interesante descubrimiento; alguna mujer se había quitado una sortija para lavarse y la había dejado olvidada. Sin pensarlo, la guardé como amu-



In the land of lounge liga

leto de la suerte y salí al patio en busca de un poco de aire fresco. Tomé de un florero una rosa que olía estupendamente, y casi tropiezo con un pobre borracho que andaba tirado en una esquina y al que no había visto por la urgencia del asunto que tenía que resolver.

En un lenguaje casi ininteligible, me pidió una copa y le dí la que antes había pedido en el bar. Se emocionó con mi gesto, y me hizo un regalo que me pareció inútil, pero que guardé por si

Lefty me informó que en el piso de arriba encontraría plan seguro, pero no llevaba bastante dinero, así que decidí cambiar de aires. Dicen que la desgracia en amores lleva emparejada la fortuna en el juego, por lo que tomé rumbo al casino.

NO SIEMPRE GANA LA BANCA.

Hocal estaba lleno de gente jugando como locos a las máquinas tragaperras. Tengo que reconocer que la ruleta y otros juegos mayores



Una frase esencial en el juego la podremos encontrar oculta entre un montón de pintadas en la pared del lavabo.

nunca han sido mi fuerte, así

que me dirigí a la primera mápitando a por otro taxi, tropequina libre y zándome con un pobre vagaaposté en ella tobundo al que le hacía más falta das las monedas un trago que un bocata. Le regaque llevaba. Un lé el cartón de vino peleón y se seneillo truco de salvar/recuperar, que por desgracia no puedes usar en el bar de MICROMANÍA

la esquina donde desayunas cada día, me permitió hacerme con unos cuantos de los grandes, con los que poder enfrentar todo un fin de semana de marcha.

En el mismo casino había uu cabaret, donde volví a probar suerte. Unas pobres chicas bastante feas y un cómico muy borde contando chistes eran las atracciones de la noche, con todas las mesas vacías. Aguanté un rato y decidí emplear la pasta que había ganado en el bar de Lefty, visitando el piso superior.

Cuando salía del cabaret, encontré en una papelera una tarjeta de la discoteca local, que puse en mi bolsillo para más entrada la noche. Antes de ir al bar, pregunté al taxista donde podía encontrar "gomas" para hacer la aventura más segura, y me condujo a una tienda "24 horas", donde eran expertos en estos temas,

Aunque no había nadie a la vista, nunca be podido evitar sentir vergüenza cuando pido preservativos, así que comencé a comprar algunas cosas para hacerlo todo un poco más natural. Un cartón de vino barato y

> una revista sexy me sirvieron de excusa para al ir a pagar y preguntar como el que no quiere la cosa ¿tiene usted "gomas"? ΕI moro que atendía la caja debía tener el doctorado en preservativos, pues me enseñó un surtido tan extenso, que fue difícil elegir.

Contento con las compras, salí



Hay muchos personajes secundarios que van a tener una gran importancia para resolver la aventura.



Parece que los clientes del supermercado hayan conocido a Larry desde el primer vistazo que le echaron.

El modo para movernos por la ciudad es el taxi. Claro que para usarlo hay que tener dinero, y para tener dinero...



Un cliente que ha perdido todo lo que tenia en el casino, te vende una manzana para poder volver a jugar.

puso tan contento que me dió una navaja, con el cuento de que alguien con tan buen corazón como yo, no podía ir por el mundo sin defensa contra algunas mujeres, a las que había que tratar duro.

EN BUSCA DEL ESTRENO

in más demora, pillé el taxi y llegué enseguida al bar de alterne. El rato de meditación trascendental en el retrete me sirvió para poder pasar a la zona reservada, donde un sujeto, con aspecto de gorila chulo me pidió unos cientos de

pavos por dejarme subir. Aunque llevaba dinero, entré con él en una amable conversación sobre programas televisivos, lo que terminó dándome a entender que era una persona de amplio nivel cultural. Subí entonces las escaleras, tras dejar a mi amigo "estudiando", para encontrarme al llegar arriba con

una chavala -no mal formadaque me alegró por haber estado en la tienda de compras. Sin preámbulos, me quité la ropa, me coloqué la "goma" y entré de lleno en el asunto.

Aquella primera experiencia me sirvió de algo: comprender que sin amor la cosa no funcionaría. Mientras yo me esforzaba por hacerla feliz, ella mascaba chicle tranquilamente. Cuando se cansó del chicle, encendió un eigarrillo y me demostró que yo le importaba un pimiento.

Salí al balcón a respirar el aire, Hevándome una caja de bombones que encontré en la habitación, para endulzar algo el mal trago. En la ventana de al lado vislumbré un pequeño recipiente parecido a una barra de labios, que me parecía interesante, pero al que no podía dar alcance. Y de pronto, el suelo se hundió bajo mis pies y aterricé en un gran cubo de basura, que era como yo me sentía.

Encontré algo entre los despo-

jos que me guardé, y salí rápido del cubo, para evitar que el mal olor impregnara mis ropas.

Tiré los preservativos, sabiendo que no me harían falta, y pensé que en el mundo habría muchas chicas con las que pudiese pasar un buen rato, sin tener que pagar por ello. Un buen sitio para probar suerte parecía la discoteca, así que otro taxi y en marcha de nuevo.

BAILANDO SE ENTIENDE LA GENTE

tempre he sido un bailón y moverme bajo los focos de colores de una discoteca ha estimulado mis

dotes de ligón. De un primer vistazo, fiché a la chica más guapa de las que había a mi llegada. Era una imponente rubia de ojos azules y mirada insinuante, con la que me senté. Al poeo rato estábamos bailando, aunque ella no parecía resistir la marcha de mi euerpo serrano.



Larry, Larry, aunque no te des cuenta estás a punto de cometer un tremendo error. Una partida perdida



Este no es método perfecto para pasar una noche de bodas, pero Larry parece que ha tenido algún problema.



En la discoteca tendrás que agasajar a Fawn hasta conseguir que salga a bailar contigo.



También tendrás que hacer equilibrios para obtener un bote de pastillas que te va a resultar imprescindible.



La forma de evitar al matón de la escalera es conseguir poner en la televisión su programa favorito, ¿Adivinas cuál?



En el cabaret, si tenèis la paciencia suficiente, podréis asistir a un espectáculo cómico en vivo bastante curioso.



Aunque te guste, como a todos, el buen vino, en esta ocasión deberás comprar el más barato del mercado.



Una mujer de, digámoslo así, "ınala vida" está esperándote. Deberás evitar la tentación para no sufrir un "reventón".

Se sentó enseguida, argumentando que estaba cansada, y después de brindar al público admirado unos últimos pasos de baile, decidí seguir atacando.

La rubia se llamaba Fawn, y no mostró ningún reparo en contarme que adoraba los regalos, mientras me miraba de arriba a bajo de manera turbadora. Comenzaba a sentirme como una olla de agua puesta al fuego, y le regalé la rosa y los bombones. Aunque se puso contenta, me decía que ambas cosas eran perecederas, y que ella necesitaba algo que siempre le recordase que alguien la quería.

Animado de esta forma, no pude evitar entregarle el anillo de brillantes que encontré en el lavabo. Como de la noche al día, su cara cambió de repente, y se convirtió en una gatita melosa, que me decía sin parar que yo era el hombre de su vida, y que estaba dispuesta a todo con tal de tenerme para siempre a su lado. Al rato, estábamos haciendo

planes de boda, y decidimos que ella iría arreglando los trámites, tanto en la capilla que funcionaba día y noche junto al casino, como en el hotel situado encima de éste último. Con toda la confianza que me daba mi enamoramiento febril, le di el dinero que me pidió y quedamos en vernos en la capilla.

UNA HERMOSA LUNA DE MIEL

a ceremonia no pudo ser más cutre. Flores de plástico y un sacerdote que a cada instante empinaba el codo, con una horrible marcha nupcial de fondo. No obstante, el ver a Fawn a mi lado me hacía pensar en lo que vendría luego, y por ello lo daba todo por

bien empleado. Terminadas las bendiciones del párroco y pagada la correspondiente factura, mi nueva esposa se marchó al hotel, diciéndome que pasado un rato me

256 COLDPES

dirigiera a la suite nupcial que había reservado. Con impaciencia, esperé unos minutos y luego subí al cuarto piso, donde llamé a la puerta de la suite, fácilmente reconocible.

Algo que se asemejaba a un susurro desde el interior me indicó que pasara, y me encontré una fantástica cama decorada para la ocasión. Comenzamos los arrumacos, achuchones y demás, pero Fawn dijo no encontrarse relajada, y me pidió que comprara champagne.

Cuando me preguntaba cómo conseguirlo a la hora que era, un oportuno anuncio, a través de la radio, me dió la clave. Salí pitando a la busca de un teléfono, hice el encargo y volví lo más aprisa que pude.

A mi vuelta, ya había llegado la botella, y tomamos unas copas que me supieron a gloria. Luego, mi chica me propuso un numero especial, algo que le gustaba mucho a los hombres, según ella, y yo me dejé llevar,



para terminar de una forma inesperada: atado a la cama, y contemplando como me vaciaban la cartera y todo el dinero que llevaba suelto.

Aunque parecía un mal sueño, resultaba ser verdadero, y la chica que estaba despertando todo mi amor, no era más que una buscona que desde el principio pretendió engañarme.

Resignado, corté como pude mis ataduras y me fui con tristeza de la habitación, llevándome como recuerdo el lazo. Por suerte había guardado en un bolsillo unos dólares que me permitieron recuperarme cconómicamente después de un rato en las máquinas tragaperras.

Decidi pagar mi rabia con las mujeres, visitando de nuevo el bar de alterne, donde al menos pude exigir pagando. Al salir del casino, encontré a un pobre desgraciado que lo ha perdido todo y se dedicaba a la venta de fruta. Me compadecí de él y le compré una manzana.

Cuando llegué a la habitación, el hecho de no llevar condones y lo tétrico del lugar me hizo escapar huyendo por la ventana. Desde ella, volví a ver el extrano bote en la ventana de al lado, y decidí cogerlo, atándome al balcón para mi seguridad.

bios, con

unas

píldoras dentro, de las que ignoraba la utilidad, así que las guardé y continué mi deambular por una noche que me parecía cada vez más negra, más oscura y más tenebrosa. Fui de nuevo al hotel, con la esperanza de que mi querida esposa se hubiera arrepentido, pero la suite estaba vacía y mi de-

UN INTENTO DE SUICIDIO, QUE ACABA EN LA CAMA.

sesperación iba en aumento.

n extraño impulso me llevó hasta el último piso del edificio, buscando una azotea desde la que verlo todo un poco más claro y mucho más alto. Al bajarme en el octavo piso, el corazón me dió un vuelco de muerte: Una hermosa pelirroja de ojos verdes como el mar hacía guardia en un pequeño mostrador, junto a la entrada de un pequeño ascensor privado que daba seguramente al ático.

Parecía una buena chica, por lo menos a primera vista y comencé a hablar con ella, buscando borrar mis negros pensamientos de aquella noche tan desastrosa. Se llamaba Faith, que en inglés significa Fe, y no

MICROMANÍA 75

Era una especie parecia tener muchas ganas de barra de lade charla. En mi torpeza, creí que algún regalo la predispondría en mi favor, pero no me quedaba nada que darle, salvo esa extraña barra de labios. Así que, tenía que arriesgarme. Se la entregué, y ví como su cara cambiaba de inmediato. Abrió el bote e ingirió una por una las



Una boda rapida pondrá la miel en los labios a nuestro amigo, lástima que luego la cosa no salga demasiado bien





Con las pocas monedas que tienes en el bolsillo y un poco de suerte en el casino, podrás multiplicar tu fortuna.



In the land of lownge ligards

ponerse muy extraña y a murmurar frases que denotaban que estaba excitándose a un ritmo de vértigo, por lo que comprendí que había tomado una fuerte dosis de afrodisíacos.

De repente, salió como perseguida por un diablo, mientras me contaba que iba a buscar a su novio para darle un recado urgente, del que me hice una remota idea.

Con el campo libre, abrí la puerta del pequeño ascensor y subí a lo que creí era la azoteza. Para mi sorpresa, me encontré en un ático muy bien decorado, donde parecía respirarse un extraño clima de relajación.

Busqué por las habitaciones sin encontrar a nadie, llegando al dormitorio que también estaba vacío. En un armario encontre una muñeca hinchable que, a esas alturas, ya me parecía la única mujer que no me daría ningún tipo de problemas, e intenté hincharla.

Entonces, al sacarla del armario, un clavo de la puerta le desgarró el tejido y salió disparada como un cohete a reacción hacia la terraza.

Corrí detrás de ella todo lo que mis piernas dieron de si, para quedarme traspuesto con lo que me encontré: Una hermosa morenaza sumergida en un baño de burbujas, sobre el que vertía una cascada de agua tibia. Parecía que, por fin, la suerte estaba de mi lado, así que inicié la charla, aún con bastantes dudas sobre el resultado de la misma. La chica era muy simpática y me invitó a acompañarla en el baño.

Se llamaba Eva, como la companera del primer hombre que pisó la tierra, y un rato de conversación tranquila y relajada y uno de los objetos que llevaba conmigo, consiguieron que me sintiera Adán al menos por un momento.

Como ya supondréis, todo terminó en el dormitorio, con un rato tan especial y maravilloso, que despejó de una vez todas mis dudas sobre el género femenino, y consignió hacerine alcanzar la felicidad que andaba buscando durante toda la noche.

Dicen que no hay mal que por bien no venga –jeso dicen!–, y el largo y durísimo camino que tuve que recorrer hasta encontrar a mi mujer ideal, me hace ahora apreciar en lo que vale la suerte que tengo al compartir mi vida con alguien tan maravilloso y especial como Eva.

Espero que todos tengáis la misma suerte amigos. Sin intentarlo nada se consigue. Así que, ya sabéis, duro con ello.



La ultima planta del hotel encierra un tesoro muy especial. Larry debe conseguir todos los objetos que hay en el juego para poder acceder a ella.

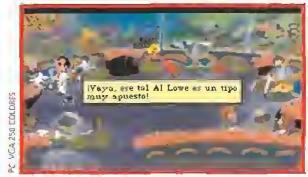


Una vigilante jurado un tanto especial es quien guarda la puerta que da a la suite de Eva. ¡Ya os habréis dado cuenta que es nuestro objetivo final!



D.G.M.

La decoración del hotel es suntuosa y totalmente surrealista. Parece el estudio de un pintor extravagante.



En la discoteca podrás mantener una interesante conversación con el equipo de programación del juego.



Una puerta cerrada es lo único que te separa del auténtico comienzo de la aventura más emocionante de tu vida.



Mirate bien en los boisillos porque si has pasado por el casino, seguro que has obtenido un pase para la disco.



¿Υ ahora que? Ya πο resta más que esperar a que Al Lowe se decida a programar la segunda parte del juego.



No, no es un globo... la utilidad de este objeto de plástico es un poco más escabrosa. ¿Adivinas para qué vale?



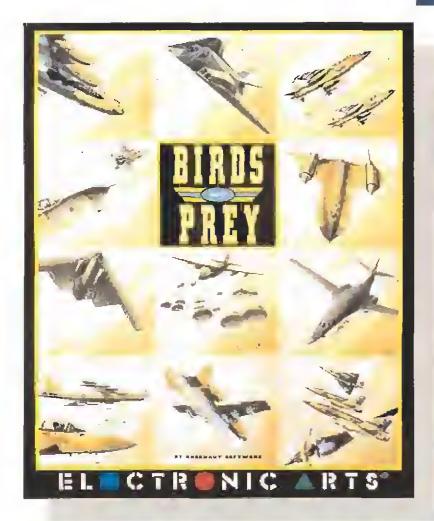
■ SIERRA ON LINE
■ Disponible: PC EGA/VGA
(16 colores), PC VGA/MCGA
(256 colores)

unque uno de los criterias básicos poro medir calidod de un juega seo su originolidod, el hecho de que el pragromo que nos acupo sea lo versión octuolizado de otra ya olgo madurito, no le resta en obsoluta interés. Na tadas tuvimos lo suerte de jugar can el famasa Larry en su primero versión, en lo que, entre otros abstóculas, existío el del idioma. Esta multiplicado por lo dificultod que entrañaba el hecho de que Sierro oún na hubiese incorporado su actual sistema de iconos, convertío ol pragrama en casi injugoble poro el publica españal. Par otro lodo, el obismo entre versignes en lo que o gróficos, sanida y animocián se refiere, es tan grande, que podemos hoblar de programas diferentes can el mismo nombre.

Lorry representa ol ontihéroe en el que casi todos podemos vernos identificados, y sus peripecios se parecen extroordinoriomente a las que cuolquiero puede sufrir, la que le otorgo un corocter humona que pocos personojes de aventuro grófico pueden compartir. Esa sí, sus oventuros sóla parecen adecuados poro los mós moyorcitos de lo cosa, por el simple hecho de que los jóvenes se oburriríon ol no comprender lo parte divertido de codo situoción en lo que se ve inmerso, o lo que sin duda oyudo el diólogo con bostontes toques "picantes". Uno aventuro geniol en lo linea de D.G.M.







STAR TREK 25 H H N N I VER S H R Y Titor

Birds of Prey. Simulador

La OTAN y las fuerzas aéreas soviéticas han iniciado una guerra total. Armado con 40 aviones de primera línea, tu misión es devastar las fuerzas aéreas, marítimas y de superficie del enemigo, protegiendo al mismo tiempo las tuyas.Pero tu enemigo es impredecible y está constantemente en movimiento, reparando y reaprovisionando sus fuerzas y planeando con detalle su próximo ataque.

Disponible en PC y Amiga.

Star Trek II. Role Playing

Eres el capitán James Kirk, comandante del U.S.S. Enterprise. Tú y la tripulación de Star Trek váis a embarcaros a velocidad hiperespacial en un viaje más allá de la última frontera.

Sumérgete en confrontaciones espaciales tridimensionales.

Investiga misteriosos problemas por toda la Federación.

Interactúa con las razas enemigas.

Disponible en PC.

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO



LORD OF THURNGS

El Señor de los Anillos. Ni más ni menos. El gran clásico. El primero. El inigualado e inigualable. El verdadero inspirador de un género. Dejadme que me relama un poco de gusto. Por fin ha caído en mis manos un juego basado en esa obra y tengo la oportunidad de comentarlo.

- INTERPLAY/ELECTRONIC ARTS
- Disponible: PC, AMIGA

 V. Comentada: PC
- V, Comentada: PC
- T. Gráficas: CGA, EGA, VGA
 J.D.R.

abed, aquellos que no lo sepáis, que "El Señor de los Anillos" es obra de J.R.R. Tolkien, Y que, además, es el gran originario de ese género de juegos que algunos seguimos, los "Maniacos del Calabozo", y que se llaman Juegos de Rol. Esto es para que os hagáis un poco a la idea de lo que significo para mí poder comentar este juego, de la que significaria para cada uno de vosotros tener esta oportunidad. Quiero así, de paso, hacer un homenaje a uno de los, en mi opinión, mejores escritores de la historia y recomendaros de corazón que os leáis este libro. Bueno, perdonadme el panegírico y vamos a lo nuestro, al juego.

LOS ANTECEDENTES

No es esta la primera versión que se hace de la mítica obra. Ya en tiempas del conocido conversacional «The hobbit», que se basa en la novela homónima del mismo outor, circuloba por ahí otro conversacional reflejo de "El Señor de los Anillos". Lo

«El Señor de los Anillos» es obra de J.R.R. Tolkien, inspirador de los Juegos de Roi, un género que todos los maniacos seguimos con pasión.

cierto es que era bastante incómodo y lento de jugar, y pasó sin pena ni gloria par las pantallas de nuestros Spectrums. También se publicó alguno parodio de la obra, en idéntico formato, esta vez con algo más de éxito en Inglaterra. Respandía al nombre de «Bored of the rings» ("Harto de los anillos") y al parecer era bastante divertido.

Con la llegada de los 16 bits y el auge de los juegos de rol, se echaba bastante de menos este juego. Lo cierto es que muchos pensamientos conducen inevitoblemente o lo obra de Tolkien: cuando te enfrentas a unos orcos, cuando tu personaje es un hobbit, o cuando eliges tu grupo. ¡A ver qué maniaco no ha bautizado alguna vez al enano del grupa como Gimli o al fortachón como Boromir!

UN POCO DE HISTORIA

Llegado este punto, se hace necesario hablar del contenido de la magnifica obra que respalda al juego. Francamente, no quiero ser aburrido. Estoy convencido que todos habéis leido el libro y seguro que los que no lo hayáis hecho, lo vais a hacer en las próximas semanas. Por eso, volgon los líneas siguientes como recordatorio (para lo mayoría) o aperitivo.

Tras su cumpleaños 111, el señor Bilbo Bolsón dio una pequeña sorpresa a sus convecinos: desopareció en mitad de la fiesta. Tras el, quedaba su sobrino bienamado, Frodo. Ambos eran considerados par sus congéneres, los hobbits, como algo excéntricos. Ya se sabe: se mezclaban con elfos y magos, se iban de aventuras... El problema era un misterioso anillo que Bilbo había encontrado en sus correrías (ver "El Hobbit"), cuyo origen era desconocido. A menos, hasta que Gandalf llegó a la aldea y se lo narró a Frodo. Algo hobía que hacer, pues el peligro para la Tierra Media era evidente. Por tanto, Frodo va a comenzar un viaje de magnitudes épicas, en el que su fuerza, su resistencia y su astucia serán puestas a pruebo en numerosas ocasiones. Por suerte, no está sólo: su amigo Sam



EL PODER DEL ANULU

Gamyi y sus parientes, Merry y Pippin -conste que me emociono ol escribir estos nombres-, le acompañarán desde el principio en su odisea. Pero muchos otros personajes se les unirán en el comino, otros les ayudarán brevemente y otros les intentarán cazar. Entre estos, los temibles Jinetes Oscuros, bajo el mando directo del malvado Sauron. Así, el viaje se desorrolla por infinidad de sitios, que no voy a enumerar ahora, ya que hobréis tenido la oportunidad de

explorarlos o la tendréis próximamente. Bástenos decir que uno de tales sitios es Rivendel y allí se formoró la Comunidad del Anillo.

TURNO PARA EL JUEGO

Este es la primera parte de lo que pasiblemente será una trilogía de JDRs. En él, hemos de recorrer el tramo de camino que va de la Comarca –tierra habitada par los hobbits– a Rivendel, donde nos esperan

Bilba y Elrond, entre otros, para decidir el destino del Anillo. Inicialmente, nuestro grupo, como en el libro, lo formarón Frodo, Sam y Pippin, can Merry esperándonos no muy lejos. Frodo es el partador del Anillo, y, como tal, debe mantenerse alejado de los Jinetes Oscuros.

El juego sigue bostante de cerca el desarrollo del libro (con la pronta aparición de Lobelia Sacovilla exigiendo sus derechos sobre el recién abondonado hogar de Frodo), pero añade



La aventura comienza con tre pequeños hobbits que tendrán que enfrentarse contra el malvado Señor Oscuro.



El libro de J.R.R. Tolkien ha sido perfectamente recreado por Interplay. En el juego están todos los personajes del texto.



Durante el juego podremos entrar en las casas de nuestros vecinos y solicitar su ayuda o intercambiar objetos.



Superar los accidentes geográficos que hay en nuestro camino no será una misión fácil para un pequeño hobbit.

numerasas persanajes y lacalizaciones. Cama bien afirman las autares del juego, ésta na se hoce can la intencián de mejarar la abra de Talkien, si na para hacer el juega más entretenida a quienes han leída el libra. Vamas, que na sea una repeticián pura y dura. Y par tanta hay mucha, mucha, mucha que explarar... Esta es la primera característica que llama la atencián: el juega se desarralla sabre un mapeada inmenso, pera can gran fidelidad al ariginal del Talkien.

El mavimiento, la explaración, se hacen can un sistema parecida al de «Megatraveller»: se ve el mapa a vista de pájora, can nuestras persanajes maviéndase par él en una perspectivo de pseudatridimensianalidad. Dicha perspectiva es poca eficiente en ocasiones, la típica en que crees que puedes pasar pera na cabes.

LO QUE SE PUEDE HACER

Las integrantes del grupo pueden hacer numerasas accianes. Para empezar, van par libre cada uno. O sea, sóla se cantrala directamente al líder. Las demás se quedan parados en tanta na se les ardene ir a algún sitia. Este métada puede resultar bastante pesada en la explaración del territaria, pues hoy que ir llevándalas de una en una. Para acceder a sus accianes, se da al batán derecha del rotán y aparecen las icanas pasibles. He aquí un defecta del juega, y es la lentitud can que tal menú aparece. En fin, tampoca parece que vaya a ser desesperante, pera si crea que se podía haber pulida alga más.

De todas farmas, a lo que vamos, a las accianes pasibles.



Nuestro viejo colega Frodo tendrá que buscarse la vida para reunir un equipo que le ayude en su misión.



La idea de utilizar el conocido "Señor de los Antilos" para hacer un juego de rol es bastante atractiva.

Puede atacar (menas mal), coger

a camerciar can algunas abjetas,

las puede utilizar, aprender

También es pasible usar las

citadas habilidades, que se

agrupan en tres clases: de

cambate, de acción (cama

ocultarse, saltar, leer...) y de

calina, podremas escalarla

selecciananda la habilidad

atras presumen de tener

Puede hablar can atros

es muy similar al seguida en

«Ultima». Se le pregunta par

alguna casa al principio (par

ejempla, News, noticios) y te camenta alga. De ese párrafa,

hamánimo. Esta es un punto a favar del juega, ya que muchas

habilidodes, pera luego na se

sabe muy bien dánde se usan.

persanajes, El sistemo de diáloga

sabiduría. Par ejempla, ante una

habilidades de alguien...

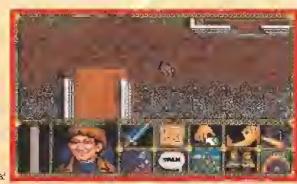
algunas palabras san claves y, al preguntarle sobre ellas, revelará mós informacián. Una forma fácil y entretenida de descubrir datas para la aventura.

También hay magia. Yo se sabe que Talkien na abusá de ella en su libra. Sin embarga, todas sabemos que ningún JDR que se precie, carece de la misma, y en cantidades abundantes. Este juega te permite usor magio, pera, respetanda la abra, su usa ha de ser bastante rara. De hecha, tan sála hay ocha hechizas. Junto a ellos, también existen algunas palabras mágicas que encantraremas en nuestras viajes. Dichas palabras praducen sus efectas si se gritan en el lugar y tiempo adecuada. Y esta me recuerda que en el juega también se introduce la dimensián del tiempa. Dicha de atra moda, ciertas acantecimientas sála pasan a determinada hara del día.

Aparte de lo dicha, también hay opcianes para cambiar de

Este juego está pensado para que las siguientes partes de la

aventura le continuen en sucesivos programas.



Los diversos menús nos permitiran interrelacionarnos con el medio de "La Comarca" y todos sus habitantes.

líder a persanaje del grupa y ver las estadísticas, inventaria, etc... de cado miembra. Y, par supuesta, para grabar la partida.

A MODO DE RESUMEN

Can toda la dicha hasta ahara, resulta bastonte dificil aclararse si el juega es buena a mala. Ya debéis saber que es bastante fiel al venerada libra, pera todavía na estáis seguras de si merece lo pena su adquisicián. Pues bien, las siguientes líneas aclararán el dilema.

Las gráficas na san gran casa yo en juega. Par supuesta, la presentacián es visualmente soberbia -en audia ya se sabe que las PCs...-, y nas introduce en la aventura tal cama el libra hacía: en ella asistimas a la fiesto de cumpleaños de Bilba, así cama a la llegada de Gandalf con histarias sabre el Anilla. Valvienda a las gráficas del juega, me limitaré a calificarlas de funcianales. O sea, na me

También hay magia, aunque ya se sabe que Tolkien no abuso de ésta en su mítico libro.

gustan, pera se distinguen. También hay que exceptuar aquí tanta las iconas cama las pantallas que salen en accianes puntuales. Del sanida es mejar na hablar. Las denodadas esfuerzas del PC san vanas en su intenta par agradar en este aspecta.

Ahara na tenga más remedia que referirme al manual de instruccianes. Su impartancia es vital, pues incluye unas 260 párrafas que habrá que leer en las mamentas en que el juega así la indique. Esta farma de prateccián es bastante habitual en las JDRs -el «Shadaw Sarcerer» también la tiene-, y poca a poca hemas de acastumbrarnas a ella.

Adiccián sí hay. Pese o la lentitud de aparicián del menú y de mayimienta. El que podamas ver y dialogar can las persanajes de «El Señar de las Anillas», a explarar las lugares par ellas visitadas, es una prueba de la misma. Y éste es el gran punta a favar del juega, la relativa fidelidad can que se ha recogida cada aspecta de la abro. De dificultad na me atreva a hablar. Sóla recalcar la ya expresada idea de la enarme extensián a recarrer, que ha de dar muchas haras de entretenimienta a todas las JDR-adictas. Pese a tal larguedad, la cierta es que se encuentran casos sin tener que pasarse haras y haras paseanda, con la cual na hay riesga de manatanía.

Esta nueva versión informática de «El Señar de las Anillas» es una gran adaptacián del libra del misma nambre y cama tal merece ser tenida en cuenta. En él encantraréis semanas de diversión campartida can clásicas aventureros. Animaas, que Froda, Sam y todas las demás as esperan impacientes,

F.H.G.

CONSEJOS Y TRUCOS

Mapa: o te lo haces a te la aprendes. El problema puede ser coger un punta de referencia desde el que empezar a hacerlo. Pues bien, ya as recamienda que tal punto sea la esquina norceste del juego, que na está muy lejos del inicia de la aventura.

Para seguir sin perderse mucha, aconsejaria buscar ahora el limite sur de las tierras. Halladas estas das limites, ya tenemos un lado del mapa y pademas ir ex-ploranda hacia el Este can relativa facilidad.

Habla, habla, habla. Los hobbits san muy chismosos y al preguntarles par News (naticias), te contarán algunas casas, a veces de gran interés, a veces sin él. Intenta diamente na te arrepentiras.

Antes de entregar la llave de tu ex-hagar a la pesada de Lobelia, explara bien el agujera: dentra hay algunas cosillas que luego padrán ser útiles.

Na intentes, bajo ningún cancepta, salir de la Camarca por el famosa puente del Brandivina. Adivinas quién te espera alli...

HECHIZOS

A cantinuacián incluya una relacián de las hechizas del juega, can sus efectas. ¿A qué lo estabais deseanda?

Winterchill: crea un área de frío alrededar del abjetiva.

Firefinger: hechiza de ataque que praduce una llamarada bastante eficaz.

Vinecrush: hace salir del suela piedras que abstaculizan y dañan al enemiga.

Countermagic: deshace encantamientas, par ejempla, puertas mágicamente cerradas.

Unlock: abre cerrojas narmales.

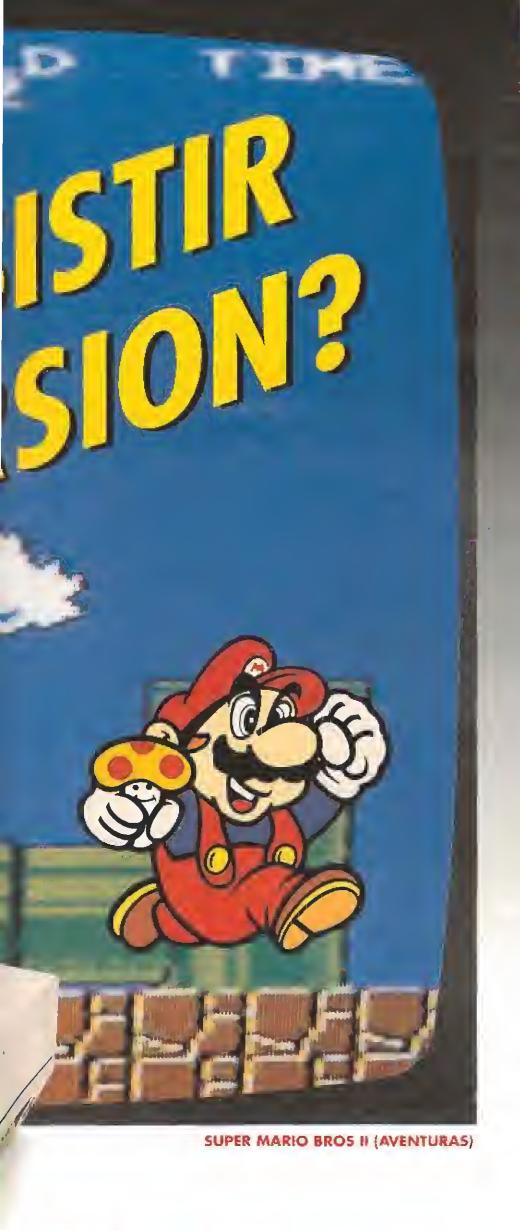
Illuminate: enciende una luz en lugares ascuras.

Animalspeak: permite charlar can las animales.

Healinghand: cura heridas.







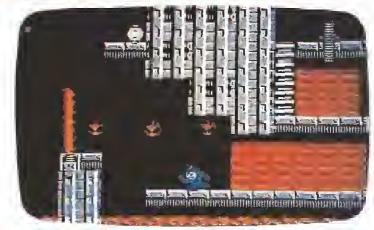


Distribuidor exclusivo para España Teléfono: (91) 803 66 25





AVENTURE OF LINK ZELDA II (AVENTURAS)



MEGAMAN II (ACCION)

RYGAR (AVENTURAS)



ué hay de nuevo viejo? Seguramente pensarás que esto no lo decía yo, sino un primo mío, y es probable que tengas razón. Lo único que pasa es que últimamente ando con los cables un

poco cruzados debido ol gran lio en que me he visto metido y o la cantidod de tortazos que he tenido que soportar. Aún no sé cómo he consequido escoporme de dar sabor a un horripilante guiso de conejo, pues sin duda hubiese tenido un final parecido si mi querida señora Hermon hubiera vuelto a casa un poco ontes.

no siempre ha sido lo que se dice un monitos poro cierto tipo de encargos, y sólo o personas a animales de mucho confianzo se les puede responsobilizar de determinados toreas. Así que cuonda mamó Herman saliá de compras durante uno hora, na tuvo ningún problemo en dejar a su dulce pequeño ol cuidoda del mós fiel guordián: El viejo Roger Robbit.

Con un suave tano de despedido, la señara dijo odiós a su bebé del olma, y a mí me recordó, también "suovemente", que hobría un poco de jarabe

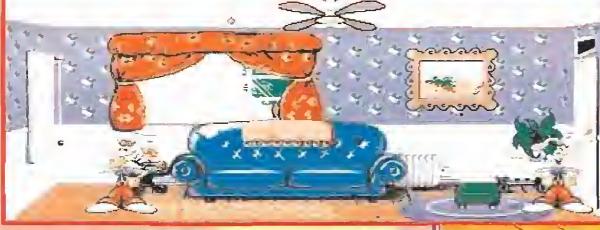
EL PLAN DE FUGA.

Por intuición, podía imaginar que lo crioturo seguiría un comino que le llevase o localizar olgún opetecible biberón, así que el plon era bostonte sencilla: escopor de lo cosa y recarrer el borrio o lo búsqueda del blanca elemento.

Con mi ocostumbrodo frialdad, me puse monos o lo obra y oquí empezoron los porrozos. Superondo los dolores de cobezo, que ton marcada me han dejodo, intentoré contorte un poco cámo fue lo cosa, poro que puedas hacerte uno idea y comprendos mi situación actual.







de palo con olgún atro candimento, si ol pequeño le ocurría cuolquier casa.

Ante tol recomendación, decidi dedicor todo mi atención ol bebé. Sin emborgo, él no estoba dispuesto o coloborar, pues mientros momó salía por uno puerta, el nene hacio lo propio por atra, dejondo cerradas tros de si todas las puertos, ventanos y ogujeros por donde seguirla.

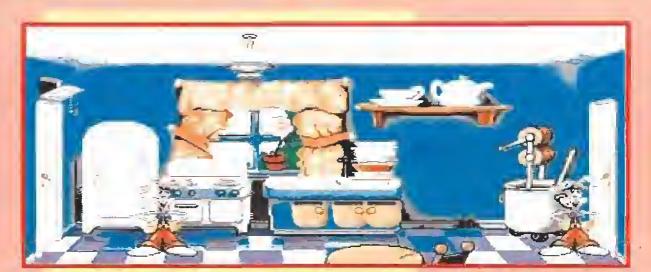
Comprendí entonces el sentimiento de todos mis congéneres, presas en cuolquier tipo de trompo y sabiendo que el tiempo iró pasando, hosto que lo llegado del cozador pongo fin o ton terrible espero. En mi casa, el "cozadar" ero uno dulce señoro de 120 kilos de pesa, que orrea can el rodillo de omasar como si se entrenoro poro ello. Estos argumentos me convencieron de que, o octuobo, o mi momó odaptiva se quitorío el frío del cuella can uno suave piel de coneja.

LA HUIDA **DEL SALON**

Can la oyuda de los muelles, conseguí refrescor un poco el ombiente y, después de algún plonchozo, lo situoción dio un giro que me permitió cambiar de oires.

Eso sí, en mi balsilla llevobo lo llove sin haber tenida que mojorme los monos.

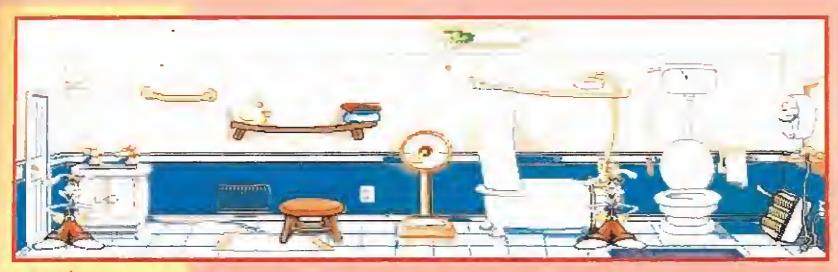




ALGO SE ESTÁ COCIENDO

Jugor con fuego siempre do sed, osí que busqué como loco un refresco. Pero no cobe dudo que potiné, porque no lo hobio. Calacado la vojillo, me columpié un poco ontes de lovorme lo ropa, paro obondonor lo cocino con un ospecto mós limpio.





CHULETAS A LA BRASA

El pobre chucho no podío resistirlo mós: o se comío una chuleto, o ol primero que posoro. Y si ero un conejo mejar. Decidí invitorle ol primero de los menús.

El oguo no solo sirvió para enfrior, sino que también ayu-do o subir. Algo de jardinerío, un númera de circa y un suave bolanceo, y yo estaba en lo

DESPUES DE LAVAR LA ROPA, NADA COMO UN BAÑO

El suela del baño estoba hecho El suela del baño estoba hecho uno peno par olguno gomberrodo del pequeño fugitiva. Algo obsorbente salucionó el prablema. Tamé medidas para que el oire cólido se repartiero mejor por lo hobitoción, jugué un poco con el jobán y el desatoscodor, y decidí camprobor cómo ondobo de peso después de tonto tromogza.

tonto trompaza. Lo bósculo debío estor burlóndose de mí, porque morcobo tonelodos, osí que me propuse cargármelo defintivomente, soltonda desde muy olto. Luego, un poca de perfume y o volor.

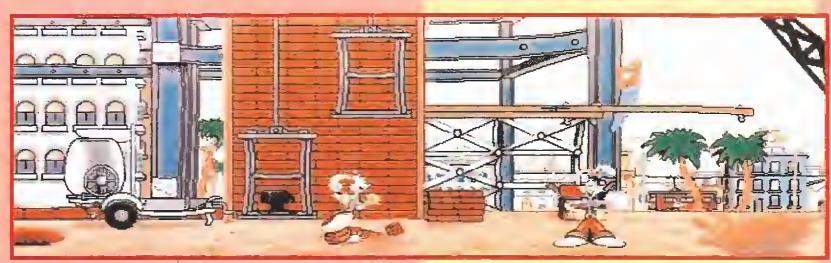




PASEO POR LAS ACERAS

Entre picotozos y soltos, terminé hasta los narices de plumas. Busqué lo solido por todos portes, incluyendo los mos sucios. Poseándo o ciegos, utilicé mi atroctivo personol hosta lo mos profundo.

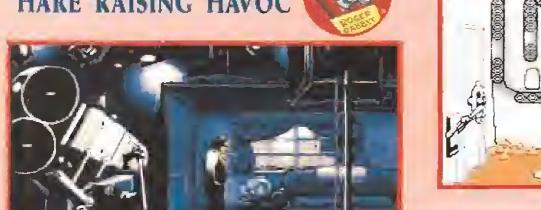




UNA CURIOSA BATALLA

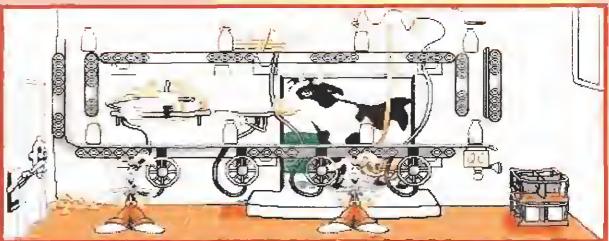
A veces, un coñon improvisado puede ser tres veces útil. Conseguí equilibrorme o fuerzo de lodrillozos y después de hocer un poco el Tarzon, la artillería volvió o situor las cosos en su sitio. Decidi cartar por lo sano y dirigirme sin dudarla hocio lo centrol lechero en busco del pequeño.

HARE RAISING HAVOC



Roger cambia de escenario pero sus aventuras son tan divertidas como antes.

NO ESTÁ BIEN CONTAR EL FINAL DE LAS PELÍCULAS



Aunque el productor anda muy cantenta can mi trabajo, no creo que me perdanase seguir revelándate la trama de la película, parque hundiria la taquilla, pera... una alimentación sana a base de mucha leche me llevará hasta mi abjetiva. En el fondo, tenga que recanocer que no sála el recuerda de Mama Herman me ha empujada en tado momento, sina que alga dentra de mi se quiebra cuanda vea a este pequeño diabla, y me hace alvidar las parrazas. Y es que, aunque sea caneja, una también puede tener su carazancito. Nos vemas en la práxima, amigas.

TURBO OUTRUN

Un indiscutible número I disponible por primera vez en PC

F-16 COMBAT PILOT

¡Controla el ovión más moderno y complejo del mundo! Algaves terrestres, tácticas, mámobras de combaté... Manual de vúelo de más de 100

páginas

ITALIA 90

El simulador de fútbol más completo ¡Todavia un Superventos

DOUBLE DRAGON H

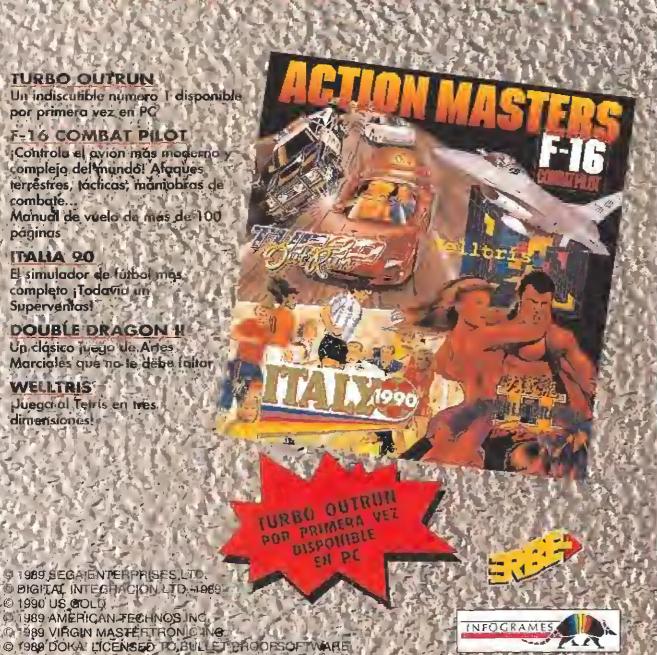
Un clásico juego de Artes Marciales que no le débe faitar

1989 SEGAIENTERPRISES, LTD.

WELLTRIS

@ 1990 US COLU

Juegaral Tetris en tres. dimensiones!





DISNEY SOFTWARE

Disponible: PC

T.Gráficas: CGA, EGA, VGA

Videoaventura/Arcade

ager Rabbit irrumpe can fuerza desde la pantalla grande hasta nuestras manitores. Amparada en una praductara de la patencia de



la Disney, suma a sus notables cualidades gráficas, un impresianante despliegue sanara. El pragrama utiliza, además de las posibilidades de las equipos can las que es campatible y de algunas tarjetas de sanida cama la Saund Blaster, las prestaciones de un nueva ingenia sanara cancebido por la propia Disney, para ser incorporada a las praductas de nueva creación. El aporata en cuestian se llama Sound Source a, la que es lo mismo, Fuente de Sanida, y es merecedar de un estudio más prafundo que haremos en breve.

Valvienda al programa, cansta de unos hermosos gráficos de gran tamaña, que se mueven can una animación digna de cualquier pelicula de dibujas animadas. En cuanto al argumenta, nuestra amigo tiene que canseguir encantrar al pequeña Baby Herman antes de que su madre vuelva a casa. Tomanda cosas de una videoaventura, por el rompecabezas que significa cada nivel, y de un arcade, por el dinamisma de las accianes que ejecutamas, resulta una mezcla enormemente agradable

Aquí na se trata simplemente de matar marcianas, ni tampoca de quebrar nuestra mente entre mantañas de objetas y situacianes en las que una no sabe por dande empezar. En cada pantalla hay unas cuantas casas para hacer, y sálo la carrecta cambinación de las mismas nas dará la clave pora terminarla.

La dificultad parece haber sida dosificada de farma que na llegue a ser traumatica no poder superar una pantalla, aunque en tadas haya que pensar bien qué hacemos, antes de salir can éxito. Todo ello convierte el

producta final en alga simpático, divertido y bien realizada, la que sin lugar a dudas es el abjetiva perseguido par cualquier casa de saftware a la hora de diseñar un praducta informática dirigida al acia.

Es imprescindible cantar can un equipa medianamente ràpida pora na restar vistasidad al juega. Sin duda, estamas ante un pragrama que dará que hablar.



D.G.M.

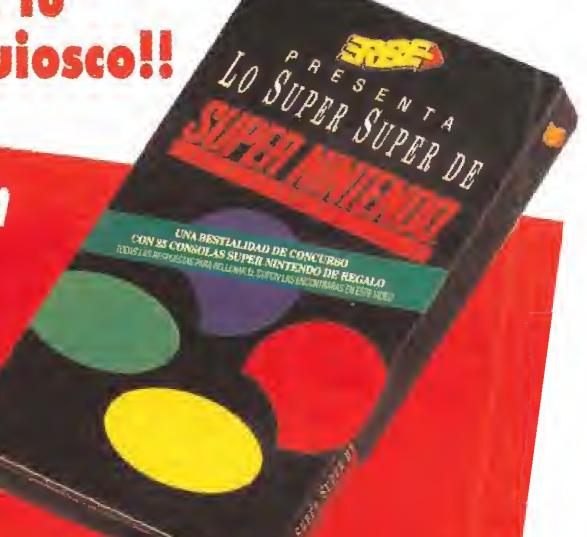
NO TE "CONSOLES" CON MEN



180 páginas
llenas de
mapas increíbles,
juegos atómicos,
novedades
alucinantes, y...
todo lo que necesitas
para tu consola
de vídeo juegos.

jiReserva ya tu ejemplar en el quiosco!!

Este mes, GRATIS un atómico video que te descubre todos los secretos de la nueva SUPER NINTENDO



NEXUS 7

«HÉROES DE LA PANTALLA (1)»

Zahi van, dispuestos a todo. Atravidos, valientes, amontes de la justicia y la aventura. Si, son nuestros amados héroes de la pantalla, personajes de la ficción o la leyenda que gracias a la magía de la programación, se convierten en los "alter-egos" que jamás habriamos soñado: Piratas, robots, magos, policias especiales... Sus situaciones nos producen taquicardias, sudores y emociones. Con ellos viájamos de mundos perdidos, a monsiones y bosques embrujados donde nunca se sabe bien lo que va a ocurrir en cada instante. Y todo sin levantar el trasero ni sa-

La trilogia «Héroes de la Pantalla» quiere rendir un justo homenaje a los creadores del software de entrelenimiento, a sus dibujantes, músicos y pragramadores, gracias a los cuales -a su imaginación, arte y entusiasma-gozamos de horas de di-versión. ¡Va por ellos! ¡Que empiece el desfile!



FREDDY HARDEST: El héroe pilota espacial más famoto y cotizado de la nación. "Federico el más duro" -asi se llama nuestro play-boy galáctico-, es toda una superestrella con fama de guapetan entre sus muchas admiradoras. Sus hazañas

son conocidas en tada la galaxía. También sus bo rracheras. Dicen las malas lenguas que tiene anatadas más de 500 direcciones de Pub's y tabernas interestelares. Par esa na es de extrañar que ande de reparaciones con su nave, que frecuenta estallar can los meteoritos de turno. Ya sabas Freddy lo que decia aquella canción de Stevie: "Si



ELVIRA: No hay otro bruja lan despampañante como ella. Aunque no conocemos bien sus medidas – 120-60-902- si sabemos que anda metida en lios por lo de la herencia del castillo de su abuela Emelda, "Elvi" se ha empeñado en modernizarlo

con neón y música disco -por eso del turismo-, pero claro, la "basca" que habita el local (Ivaya panda para el museo de cerall) no parece dispuesta a lacilitarle las cosas. En lin, jaue se le va a hacer! Si Elvira nos la pide, tendremos que ECHARLE UNA MANO DONDE SEA, No segis mal pensados, seh?



ACE/DEXTER Sobrino le gifimo de Flash Gordon, Sus nos comenzaros cuando el grosero Borl –malvado dlablo azuli jefe de los Goonssecuestró a su prometida. Kimberly, una chica de muy buen ver, por cierto. Para más inri, Ace fue alcanzada

por el rayo rejuvenecedor -invento de Bost- y se transformó en un jovencita cosi indefensa llamado Dexter. Ahora anda como loco buscando o su amada con sus dos personalidades al precio de una. Esperamos que cuando la encuentre, esté ya convertido en Ace, parque si no, tal vez ella le de colobazas a un noño rubio al que el traje de herae le queda demostado grande ¿No credis?



MR.PACMAN: Legendario tragón de pastillas de colores. Es todo un veterano en esto de corretear fantasmas por los pasillos, cuando no le correteon a él., Le gusta la fruia a mogallán, La peor es que siempre anda embacha-

do y todos sabemos que no es bueno comer mucho para practicar footing. A él no parece impor-tarie, pero, de vez en cuando, le dan un pisotón y le despachurran por el suelo. Nunca batirá los 1000 mts lisas.



LORNA: Rubia, exhuberanle, de graciosos movimientos sensuales. Toda una amazona. Se siente latal desde que pardió a su androide corazón nuclear. Par esa, un buen dia empuñó su rifle es-pacial y se lanzó a la bús-queda de su amigo por aquellos caminos y pantanos del señor. No es su

moto galáctica lo que nos gusta, es ella la que "esta como una moto".



GUYBRUSH THREEPWOOD. Bajo este liasillo nombre hay que reconocer que no se llama Manolo precisamente, se esconde uno de los proyectos de pirata más prometedor de todos los tiempos. El chico llegó a la Isla de Melée en busca de fa-

ma aventurera y se ha dado cuenta de que obtener el carnet de pirata homologado -como él quiere- no le va a resultar tan lácil como pensoba. Tendrá que robar, buscar tesoros y decir tacos, y además le han contodo que un tal "LeChuck, el lantasma" anda causando "colitis" diversos a la población. Esperamos que el mudrachito se anime a la búsqueda del Secreto de la Isla de los Monos. Por la pronto, esa maldita bebida llamada Grog ya le ha producido a Guybrush más de una gast lailis aguda:



DAN DARE: De profesión: Afamada personaje de comics y piloto de futuro. Mekon (el maio de la película) tere esclayizar a la huma: nidad y convertir a los humanos en feos mutantes. Dan deberó evitarlo a toda costa. Eso si, sus puños ten-

dron que encontrarsé con todo un destile de cabezones, comudos, piecornios y átras alimañas horrendas. Suerte colegai la vas a necesitar.

Rofael Rueda Epothicuses.

MIGRANIA



Baby Hermann es el protagonista de esta magnífica pantalla que nas ha enviado nuestra lectar y amigo Jose Luis Gutierrez Navas de Palma de Mallarca.

Seguramente a todos vosotros, y a nasotros también, nos gustaría "jugar" con esas muñecas. Esperamas que nuestras lectoras, –que haberlas haylas aunque den pocas señales de vida porque ni nas mandan cartas ni pantallas ni nada de nada, sólo algun truquilla que atro de vez en cuando-, no nos tachen de machistas.

Desde aquí les invitamas a que envíen sus comentarios, ideas, pontallas y toda la que se les ocurra. Estamos esperando vuestras cartas chicas.

Busca las diferencias





controversias ha causada -por la menas en nuestra redacciánla llegada a la Megadrive de una de los personajes más "manas" de los ultimas tiempos, el dicharachero e intrépido Toki. El motivo de tanta polémica na es otro que el hecho de que la canversión realizada pora Megadrive na respeta tatalmente el diseño y trazado de las escenarios –aunque si la hace su desarrallo- de la máquina original, que Ocean sí

mantuva en su adaptación a los ardenadores domésticos,

Ha habido opinianes pora todos las gustos: que si es mejor, que si es pear, que si las niveles san más largos, que si no son tan divertidos. En fin, coma siempre deberemas aludir a eso de que sobre gustos no hay nada escrita y lo mejar es que cada uno juzgue por si misma...

COCINA RÁPIDA PARA INFORMÁTICOS HAMBRIENTOS

DISCOS A LA VIANDE AVEC DU PAIN

¿A quién no se le ha alvidodo hasto comer cuondo estó delonte de su ardenador enfroscodas en una tarea imposible? Pues camo na queremas que os quedéis escuólidas y fomélicas os vamas o dar una de las recetas mós importantes de nuestro repertario. Nuestra Chef de Cuisine, el inefable Elena Sontanjo, nos ho preporada cuotro imágenes con sus correspondientes textos explicativos que os mostrarón pasa a pasa la realizocián de un exquisita platillo que as vo o hacer rechupetearos los bytes del gusta.

¿Tenéis puesto el delantol? ¿encendido el fuega? ¿los cazuelos listas? ¿los utensilios a puntos? ¡Alló vomas!



Los ingredientes necesarios serán los habituales que hay en cualquier cocina moderna. Sal, especias y, lo más importante, cuatro disquetes frescos del dia. Es importante que estén sin formatear y que sean de alta densidad, puesto que su carne es mucho más tierna y sabrosa.

carne es mucho más tierna y sabrosa.
Para darle un aspecto de terminación absolutamente profesional al plato siempre podeis pelar dos, quitarles el plástico, y dejar dos con piel. Recordad que esta piel es la que tiene más vitaminas.

El color de los discos también es bastante importante, los negros son mucho más jugosos y en su salsa podreis mojar mucho mejor.



La presentación final en la mesa es esencial para todo Chef que se precie. Fundamental es también la colocación de la carne, en la posición opuesta a la del comensal, los discos, en abanico frente a él, y una rebanada de pan para que pueda mojar en la salsa.

Este plato hay que servirlo caliente sin dejarle que repose porque enseguida pierde el calor y se vuelve insipido. Ya sólo nos queda un paso antes de llenar la barriga...



El segundo paso consiste en calentar una sartén, o una plancha, con una cucharadita de aceite de oliva de un grado, hasta que esté al rojo vivo.

Luego sobre ella se extienden los cuatro discos. Uno a uno. Y se espera hasta que estén doraditos. Esto se nota por un olor similar al del plástico quemado que inundará vuestra cocina. En este momento se les añaden las especias y se coloca un buen pedazo de carne junto a ellos.

El tiempo de fritura oscila entre dos y tres minutos. Si os pasáis quedarán duros e incomestibles así que lo mejor es que tengáis un cronómetro preparado para calcular perfectamente los segundos justos.



...Abrir el cubo de la basura, tirar la guarreria que hemos estado haciendo y abrir una buena bolsita de patatas, unas aceitunitas y unas cervecitas. Nosotros es lo que hicimos y, oye, pasamos un rato divertido, destrozamos cuatro discos y luego nos pusimos ciegos de comer con algo verdaderamente apetitoso. Que una cosa son las bromas y otra la pitanza. Y ya sabéis el famoso refrán: con las cosas de comer no se juega.

Cótto es que se permite la venta legal de infinidad de "clónicos" diferentes de las más conocidas consolas?

iPor qué

Cuando

razón hay para que de nuevo volvamos a las andadas y empiece a haber super juegazos por ahí en el extranjero que tardan meses, e incluso años, en aparecer por nuestro pois?

HUMOR por Ventura & Nieto



SABÍAS QUE... Sega ha sido nombrada proveedora oficial de la Olimpiada? Para que quede constancia de su presencia todos los participantes dispondrán de una Megadrive

con cinco juegos en sus

habitaciones.

FORMIDABLE la rápida e imparable aparición de los sistemas CD-ROM en el mundo informático y la consiguiente bajada en picada de los precios de accesorios y demás aditamentos que permiten convertir a nuestros ordenadores en auténticas y potentes máquinas multimedia.

LAMENTABLE que muchas distribuidoras en nuestro país todavía no se hayan enterado de que existe una cosa llamada CD-ROM, y que aunque haya muy poco software disponible en este formato nadie se animará mientras no se vendan los programas.

MICROMANÍA 87

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30 SABADOS DE 10,30 A 14 h TELF:(91) 527 39 34 (91) 539 04 75/ 539 34 24 FAX: (91) 467 59 54







URGENTE SITU PEDIDO SUPERA LAS 15,000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ILLAMANOS PENINSULAY BALEARES



ATENCION **OFERTAS** ESTAS

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADOS POR LA FORMA DE PAGO

Creación y Fantasia 5.000 Ampliación de memoria 5.000 Euroconector..... AMIGA 500 + MONITOR 10845





NUEVO KICK STAR 2.0 SUPER ASSINES / SLIPER DESIRE

Y DE REGALO EL MODULADOR Y 100 PROGRAMAS D.P.





109,900 A-2000 + MONITOR 1084 S 149,900

PACK I

AMIGA 2000, MONETOR 1084 S TARIETA AT-ONCE PLUS PACK CREACION Y FAINTASIA

179.900 pls

PACK II

AMIGA 2000, MOINTOR 1084 S DISCO DURÓ 52 MB PACK CREACION Y FANTASIA

209.900 pls

PACK III

AM/GA 2000 CON 3 Mb DE RAM MONITOR 1084 S, DISCO BURD 52 MS PACK CREACION Y FANTASIA

229,900 pts



SL 386 SX 16 Mhz 1 Mb · 40 Mb HD VGA Color. .. 189,900 St 386 SX 16 Miz 1 Mb - 100 Mb HD VGA Color ... 219,900 St 386 SX 20 MHz 1 Mb - 50 Mh HD VGA Color 219.900

C Commodore

CARACTERISTICAS

- AT 286/ 16 Mhz
- UNIDAD DE DISCO 3 1/2 HD 1-44 Mb
- MEMORIA RAM 1 Mb. AMPRIABLE A 4 Mb
- DISCO DURO 40 Mb.:
- MONTOR YGA COLOR
- SOFTWARE; MS DOS 5.0 DE MICROSOFT-
- MANJALES DE USUARIO Y MS DOS EN CASTELIANO
- * Y RATON DE REGALD

Impresoras



DADTYON

AMIGA 600

Agujos / 180 CFS

64.900

Defuse Vices



STAR LC-200 Color 9 Agujos / 225 CPS 80 Columnos



AT ONCE

PLUS

44.900



COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI. DE REGALO EL CABLE

DISCRUETERA 3 1/2 14.900 DISGUETERA 5 1/4 19.900 DISQUETERA A: 2000 11.900 DICK VIEW . 23,900 ACTION REPLAY 13 500 RATCH , 3,600 RATION CPTICO 7.900 SCANNER JOO DPI

DCTV . Digital standay 1 ft multimets the colores.

FRADORAS

22 Mbz 304852 1 Mb 33 Mbz 30-682 4 Mb 249.000 50 Mhz 30-882 4 Mb

DISCOS DUROS GYP

A-500 52 Mb 83.900 A-500 105 Mb 119.900 A-2000 52 Mb 67.500 A-2000 105 Mb 109.900

HAZ COMPATIBLE TU AMIGA

Coprocesador matemático 80C287 opcional

VGA, EGA, Monocromo, CGA 16 colores

AT ONCE ATAR! 39,900

Soporta todas las salidas del Amiga



UACIONES

AMPLIACION 512 K A-500 6.900 AMPLIACION 512 K RELOJ A 500 . 7.900 AMPDACION 2 Mb A-500 23.500 ANPLACION 2 Mb - 8 Mb A-2000 32.900 AMPLACION RX A-500 1 Mb- 8 Mb ...

GENLOCK GST 40. 47 900 53,900 GENLOCK GST 40 Y/C GENLOCK GST 40 GOLD 5P Y/C 109,900 GENLOCK GST GOLD PRO Y/C 190,000 GENLOCK ROCGEN ..

109,900 CODY COMPLITER PACK

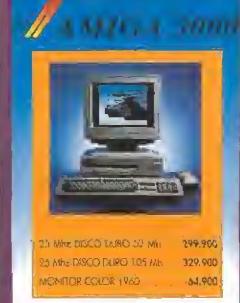
Audio Moster IV. 13,900 Source Mother 23,900 Arras Midi+Somo 23,900 Perfect Sound 14,900 13.000 Aegij Soma .

MODEM

Modem 2400 17 900 Madem A2000 . 19.900 Modem 2400+ 27.900 A 础 别、 13 500

OFTWARE

Mariplen Pius . 11.500 13,590 Kind Words . Defoue Paint IV 24,900 Audigmaster (V TV Show 13 500 Disney Assembler 16,500 Алгоз Соптр 6.900 Amos Cregage 9.995 Ames 30 . 7,900 Real 30. 25,900 Devpuc V. 3.0 11,900 Pageshroten V. 2.2 34 500 Prowrite V. 3.2 ... 19,900 Super Base Protesional 4 57,500 T.V. Short V 2.0. 11,500 Hight Speed Pascal Hiself Basic Prolational 17,000 5.500 Profesional Draw V. 2.1 23.000 Prolesional Page V. 3.0 33.900 Lettice has C'V. 5.10 34.500



VIRGENES



10 di	scos 5 1/4	495
10 di	scos 3"	3.900
10 di	scos 3 1/2 HD	1.500
10 di	scos 5 1/4 HD ,	



ATARI 520 STE 49.900 ATARI 1040 STE 77,900 MONITOR MONOCR, 14" 26,900 MONITOR COLOR 14" 59,900

Lerna Paris Dakar Shermon M4 + Music Maker Omnicron Basic Hyper Pain

PERIFERICOS Disquetera 3 1/2 16.900 Roton 280 DPI + PAD 3.600 Ration Optico + 8AD 7,200 Tarjeta PC AT ONCE 39.900 Supra Modem 2400 18.900 Supra Modem 2400 Plus 30.900 Cable Modern 1.100

Ampliación 12.900

C Commodore

SERVICIO TECNICO (91) 530 44 84

CPU 80286 a 16 MHZ

512 K adicionales

- Muy facil de instalar

CAVIZCAYA, 5 28545 MADRID

で「前に石内 ロスドイミ)

CON EL SUPERJUEGO SONIC

Master System II

BASIC

CON ALEX KID + CONTROL PAD

SEEA

CON ALEX KID +SONIC +2 CONTROL PAD PLUS

ONIC PACK

CONSIGUE YA TU CONSOLA SEGA

AHORA MAS BARATA

26,900

900

900

900





LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30 SABADOS DE 10,30 A 14 h TELF:(91) 527 39 34 (91) 539 04 75/ 539 34 24 FAX: (91) 467 59 54



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

四年中华中国 是巴尼 (大百合)。 原社 / 三



CONTROL PAD

PVP - 2595



ARCADE POWER STICK

PYP - 7900



DOS MANDOS A DISTANCIA



SIGMA RAY

PVP - 3900



ACTEON REPLACE

SUPER BOARD



PERIFERICOS MASTER SYSTEM

PVP - 5990





PVP - 1590





PYP - 2590





PVP - 3490







THE PHRILE

MASTER SYSTEM

THESE REIVED

500 Pts

DESCUENTA A CADA CARTUCHO

500 Pts





METALMINE - 6990 M. STEPEM - 1990



MEGADOMY - BHRO M. STOTIM - 1990





MIL SYSTEM - 5590









A.FT Golf

for Explor

Argor Hout Atomiz Robovio

Air Origina Alien Kedal by E.C.

& Decides Barns

damen Berk Spanisen Buck Rope s hills in laters betting base

Contains
Contains
Contains
Cybrobol
Leannead Danwish

Devote Druge

Formi Round Ferrom Ground Po





CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

d market			1
ke al Are	5990	Master Chess	6590
			5590
Harris Marie	5590	Operation Wolf	
Mar Barrar	5990	Old Nun Europa	6990
Men Kidd in Shinobi Y		Popertxxy	6990
Uso Kindd H Tech W.		Paristal Garage	3490
After ed Boost	5590	Psychic World	5990
that is the fewere 11	5990	Prycho for	5590
laidin Nightmare	5590	R-type	5990
Ou Run	5590	R C Grow Prix	599°C
isaber Reid	5590	Resepoge	5590
Szza, H.Q.	5590	Railan	5590
Sophile	4990	Punning Both	5590
yest Stunebl	5990	Serional of Series	5590
load Angle	5590	Shirishi	5590
Josepha Dieggon	5590	Shooting Gullery	4990
James Hilliams	5590	95p 95ot	5590
int & Forget II	6990	Sessebul	5990
3 lox	5990	Submittine Attack	5990
Bolony Force	5990	Surreset Games	4990
Goptifical	6990	Timbia Ace	5590
Colonor o	6590	Vigilizate	5590
Heavyweight Cheery	5990	W.Class Leaderboard	6990
Possible Missen	6990	Worked (Pistolo)	4990
Lingle Fighber	5990	Warder Bay	4970
COST LANGE	5590	Wander Bay 61	5590
Description	6590	World Comes	559Ū
le Provincias	5990	Xongge N	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

My Here. Rescue Mission

Secret Comand Super Termis Tendy Boy The Nivips Interplat

Vikirld Grand Proj

1990

Actor Fighter Actor Adventure Bank Parec Block Bell Endaeu Roger

Heng on Kung-Fu Xid





MEGACHIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990



AL SYSTEM - \$190





















MEGATINE - 6700 MEGADINE - 1870 MEGADINE - 6870 MEGADINE - 6870 MEGADINE - 5870 MEGADINE - 7870 MEGADINE - 5870







M. SYSTEM - 5990 M. SYSTEM - 5FFT

	GH95 62	old:	E GOLDANIS	
90	Mingo Gondan	459C	Side.	4
50	Clut run	5190	Solitoria Power	4
ŶÜ	Proc. Hora	4590	Sarric	1
90	Proto Dowold	5190	Spice Harrer	į,
90	Peopo	3500	Spate Harrier	· a
90	Popila	5[90]	Seederman	1
P()	Ptychic World	4590	Super Manage G P	4
50	Pur B. Dutter	4590	W.C. Looderbaged	
90	Shinobi	5190	Wanderbay	
9C	Simpland Scioce Mulani	5190	Woody Pop	-
		_		
		_	-	

TODO EN ESTA PAGINA ES

Y TODOS LOS CARTUCHOS" SEGA

QUE PIDAS POR CORREO A MAIL

TE COSTARAN 500 PTS MENOS

TAMBIEN EN LAS TIENDAS MAIL

Cantuchos excepto ofernas

MASTER GEAR CONVERTER

18900

22900

21900

25900

PERIFERICOS GAME GEAR



FUENTE AUMENTACION - 2190

BASIC

- 1 LIS

SINT

Chase H.Q.

Chesomasin Dendish Drogen Crystal Fodory Parks

Holley Wars

Joe Markono, Forbel Mickey Manua

MICH



BOLSA DE LUXE - 2900



6490

5990 5990

6490

6990 7450

7490

5930





CARTUCHOS MEGADRIVE

			1
Gain Growfill	8990	Riggraf Pawa	8490
Jalaxy Force III	7490	Routing Thatleton	6990
srowl .	6470	S. Leogra-Brassbark	6990
land Donna's	9449	Shadaw of the Bessel	7990
Language Lan	7450	Sampoons Rousty Famor	199C
leavy Nance	6990	Spare Habite II	599G
leliza "	6990	Space I wasers 91	5990
teranig Zwa.	4990	Stan Regist	8490
omes Paral	8490	Super Voleygod	5490
ense Ventura Wresling	7490	Sword of Spaces	9490
twell Moster	6990	Mall Force Manue	69刑
ca Mantena Estbal	6990	Territoria	8420
de Montona Fytisel II	7990	The longeral	8450
shir Madaire Football	8490	Thomas holds 1	69門
ordon 44 B-rd	7490	Roy John & Epol	2000
enemag	8490	Sammy Libourd a Basel	
Ashrighi Reinterso	#49C	Symmodi	6990
A) Pagman	7949	Tanto Historia	6993
Aysi'r Colomber	6645	Ulamore Sho	6490
acoupling .	7990	TODA TO	6490
opelisty	6990	White Challings	6950
or Rilley Baskesball	5990	YSE	7920
CATGelf	B760	Zary Self	84%)
helous	6979)	Ellor	5990
a Fight	39%)		
dstan Spga li	CPP to		
All Property lies			

English Mail Soil P Son Mark . To Convent I and 1122 11

NOMBRE Y APELLIDOS DIRECCION COMPLETA POBLACION TELEFONO PROVINCIA MODELO DE CONSOLA N° CUENTE __ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBICISO

PRECIO

C.P.

GASTOS ENVIO TOTAL

250

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA MICLUIDO PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO







URGENTE SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO : LL AMANGS PENINSULA Y BALEARES



13.900 CAME BOY



· rat le : pagartora · pila·

Airo Ste. 3950 Allermy (ARKANOID) 1190 Aftered Space 1400 Amouzing Penguir Amazing Taler Atomic Punk 4部用() Attack Killer Tamatoes 4400 4400 Beets Juice Bill Eliot's Nascar 4400 Blades of Steel Boulder Dash 4400 4190 Boxxle 4900 Brain Bender 3900 Bugs Bunny 4190 Burai Figter de Luxe Castalvania 4400

Castelyania II

Chesumosler Days of thursder

the King le Masser Kwirz Melocyps i Maniac 4190 3900 3900 Nemesis Ninja Boy Operation C Paperboy 4900 Plmball Princess Blobette 4190 Qix 3900 R-Type Solar Strike 4190 Solomon's Club 4190 Star Trek 4400 Super Mario Land 4190 4900 The Hurst for Red October 5400 4400 Tiny Toori Adventure 4400 Wizzed & Wortiors

自然例を取り THE SUMPSONS

PAC-MAN

表现的-4900

SPIDERMAN

P.V.P. - 4190

ROSOCOP II

P.V.P. - 4400

JORDAN US WAD

PVP - 4400

PVP - 5400

BUISBLE BUISBLE

P.V.P. - 4900

BATMAN

P.V.P. - 4900

NINIA GAIDEN

PV.P. - 4400

SNOW BECAMERS

CARTUCHOS

DESCUENTA 500 pts TONOS LOS CARRICHO:



PV.P. - 4190

MICKEY

P.V.P. - 4400

ELEVATOR ACTION

P.V.P. - 4900





P.V.P. - 4900

DOUBLE DRAGON 2

P.V.P. - 5400

SLIPER KICH OFF

P.V.P. - 5400





P.V.P. - 4400

P.V.P. - 5400

CHOPUFTER I

EVE - 4900

NAVY SEALS



P.V.P. - 4400

P.V.P. - 4900



面為防患 超口》

MARBLE MADNESS

P.V.P. - 4400

DICK TRACY

RVP. - 4400

HOME ALONE

CHASEHO

PVP - 4900

POBOCOP

P.V.P. - 4900





COMPLEMENTOS TANKE



ADAP. COCHE- 1,995

LUZ Y LUPA: 3,900







PLAY & CARRY CASE: 2.695 CARRY CASE: 2.100









HOLSTER- 1.695

CARTUCHOS

NORTH & SOUTH



SUPER MARKO 2

13

P.V.P. - 7750

TURBO RACING





1-10-22

SUPER MARIO TRACK & E IN BARCEL

P.V.P. - 6500

CHESSMASTER

P.V.P. - 6500

SUPER OFF ROAD

1		New Ghot/pusters II	6500
1		Paper Bay	6300
		Pirriball	3900
		Power Blade	7900
A Boy and his Blob	5500	Pro VVinestilling	5500
Balloon Fight	3900	Punch CVIII	6500
Bornball	4200	RC Pro Am	5500
Big Foc#	6500	Rebocop	6500
Biodic Comanda	6990	Rafty Games	7250
Black Alexale	6990	Silent Service	6500
Blades or Steel	6500	Simo's Quest	6500
Boulder Dash	6500	Ski or Die	6900
Dr. Mismo	6500	Socces	3900
Gogi	6990	Solan Selmun	6500
Gull	3900	Secolth ATF	6500
Goragins 2	6500	VIDINIS	3900
Gradia	5500	Thir Legend of Zelda	7250
Gettellan Legarid	79 00	Top Liver 2-2nd Mission	79Q
ice Hockey	3900	Total Recall	6900
Ikelli Warriors	6500	Track & Field 2	6500
Iron fent	6900	Zeida 2	7900
Kikal Icarus	6500	Advantage joystick	6990
Kung Fu	3900	Alorgador Cable	1995
Linta Memo	6500	Controllers	3900
Lunios Paol	6500	Four Scores	5900
Mikhal Gear	6500	Organizador de Aurgas	1195
Metholid	6.990	Super Controller	990





KAL.

PHP - 7990





P.V.P. - 0300

EVE - 7990

RAINBOW ISLAND N. TEALAND STORY

STAR WARS













òΩÛÛ

6900

8875 8875

8875

6900

8875

6900

5500

6900

JOYSTICK CHALLENGER - 5.450 STEME HAVE - ALBOX Per BARGOSOS - 7.25



HANKS RAY - 3 1005





M-6 - 3.200 M-6 - TARRELA - 6.700







GANDIA RAY - 5 300

ALT FROM - \$1000

TOP STAI -5.790



JOYSTICK DE 15 PINES PARA PC

ADS PC = 5,500 MACOGRO PC = 4,950 ANTOGROD EDGE = 4,825 ANTOGROD EDGE = 1,825 ANTOGROD EDGE = 1,824 EA = 9,500





TAMBIEN TENEMOS...

SONIDO PARA TU PC CON SOUND BLASTER

COMPLEMENTOS

_6,500

14.900

7.700

59,000

14,900

STEPECH CHIP

ALTHYOCES . XIDA KIRA SOFT VOICE EDITOR .

CD ROM

SPEAL MOX

SCHT COMMUSER SOFT LIF MOUSE...

REALFOLES KIL

DUAL KYSTICK

FM SING ALONG MASTARIETAS DE SONIDO

SCHAID MASTER II

ATARI LYNX

Coble casset AMSTRAD	. 1.20
Casset COMODORE 64	. 6.50
Convertidor TV C-8 AMSTRAD	21.90
Convertidor TV C-1 AMSTRAD	14.90
Copiador audio C-64	. 2.90
Copiador pedio C-64 con fuente	. 3.90
Interface KEMPSTON (SP)	. 2.47
Modulador TV AMSTRAD	., 9.50
RAM JET +3	11.50
Reser print pokecit C-bil	1.50

VERSION 2.0

24.900 ptas

DIGITALIZA - MIDI

COMPATIBLE AD-LIB

SOUNDBLASTER

SOUND MASTER . .



Archivador 80 discos 1 2 Archiveder 90 discos 5 1 4

SOUND BLASTER PRO

39,900 ptgs

SOUND BLASTER PRO

89,900 ptas

Nintendo

Consola P.V.P.

Mission Imposible	7900
New Ghadpusters II	6500
Paper Bay	6300
Pinten	3900
Power Blode	7900
Pro Wheeling	5500
Punch Civilli	6500
RC Pro Am	5500
Rebocop	6500
Refler Games	7250
Silent Service	6500
Simo's Quest	6500
Ski or Die	6900
Socces	3900
Solan Setmen	6500
Secoth ATF	6500
Terroris	3900
Thir Legend of Zelda	7250
Top Liver 2-2nd Mission	7900
Total Recall	6900
Track & Field 2	6500
Zelda 2	7900
Advantage joystick	6990
Alorgador Cable	1995
Controllers	3900
Four Scores	5900
Organizador de Aurgas	1195
Super Controller	990

P.V.P. - 0500

TURTLES

P.V.F. - / 230

KICK OFF









TURTLES II

RMR - 7900



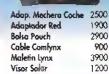
P.V.P. - 7900



P.V.P. - 4200

BLUE SHADOW

CHA.H DYTE



900

LYNX II 17,900

Bolsa Pouch Cable Comlynx Maletin Lynx Visor Solar
TISON SOME

rusal James Flectrocop Gove of Zendscon Hard Drivin's Ighiida $|\mathbb{G}_{\mathbb{T} x}$ Ms, Paternati Ninta Conten Poclard Poperboy

4100	compand to	133
.dVEX	boonglast	4900
a900	1 Slinna World	1500
4900	T _{in} le:	47.
5400	Commont Cyberball	41900
4900	Turbo Scia	4900
4900	Ubimore Chess Chollen	.5400
4900	Viking Child	4900
4900	Workinds	5400
5400	Хепорарове	4900
4900	Xytocits	4900
4900	Zorler Marcenary	4元世

NEC TURBOGRAFX CONSOLA 16 BIT. 18.900



NOVEDAD

Alien Crush Blozing Lazers Bloody Wolf воху Воу Bravo Man Crater Maze Cyber Core Chew Mon Fu China Warrior Deep Blue Donals Cruit

Double Dungeon Dragon Spirit Dragons Curse Drop Off Forniusy Zone Final Lap Twin Final Zone Filing Street Galaga 90

Dungeon Explored

King or Casina Legendary Axe Legandary Axe il Military Madness Moto Ronder Nealopia Ninja Spirit Ordyne Pac Land Power Golf Psycholis

Space Harrie Spletter House Super Voleyboil Tiger Rood Veiges Tactical Glady Victory Rum World Class Boseball World Court Termis

DISCOS VIRGENES 10 discos 3 1/2 795 50 discos 3 1/2 3.490 10 discos 3 1/2 HD ... 1.500

10 discos 5 1/4 495 10 discos 5 1/4 HD... 995

TEL: (91) 539 04 75 (91) 539 34 24 FAX: (91) 467 59 54

LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,30 H **HORARIOS** SABADOS: DE 10,30 A 14 H

TITULO



NOVEDADES

NOVEDADES

































PC. 5 /A E. 3 /22 ATANI AMAGA

SOLO EN CASA

PC 5 1/4 - 3590 PC 3 1/2 3990 AMIGA - 3970















TITULO	SPECTRUS	AMSTRA	6637	AMIGA ATARI
ADDÁMS FAMILY	1200	2250		2250
TABAKOO EIA			5900	3500
AIR LAND SEA			47/70	
ATCHNINO			.3900	3900
BONANZA BROSS	1200	2250		2250
ESST OS PC II			4590	
GOSLINS		<u> </u>	3995	3995
MANUTESTER BLRCPA	1200	2450	3150.	7850
MEGABOX II	2100	3100	5100	5100
TASHOT ROSTONES	1		4495	4473
MACK MAX	1		3)40	2150
RACK SEA SOFT	750	2950		
PAICK SUPERIVEROUS	J		4495	±195
₹TGTT#R	2100	29500		JPDO
9SYBORG	1500	2500	3900	3900
QUEST AND GLOSY		2500		7850
ROD LAND			5900	CORE
SPACE CRUSADE	1,500	2500		3900
SACE CITIA	1700	7500	1	3250
STAR TREK			1	2750
STRAP PORER II DELUXE			5990	
TERMUNATOR 2		1 _	3450	3450
THE PARSONS	1350	2250	2250	22.50
	1360	2250	2850	2850

SPACE QUEST 4

AWRD WINNERS (Kick of 2/ Spann Ace/ Populsit/ Plantania) PC 5 1/4 - 6995 PC 3 1/2 - 4995 AARD - 6993 AARDA - 6995 3.950

नाइको अधिक इसनेस्था

DROBUETO SERECIAL



PC 5 5/4 4075
PC 3 1/2 4095
AIAM 4995
AMIGA 4995
PC 5 11 AHD 2093
PC 1 1 AHD 5 5995









F - 14 TOM CAT PC 5 1/4 · 4490 PC 3 1/2 · 4490



PC 5 1/4 - 5995 PC 3 1/2 - 5995





JURGOS DE ESTRATEGIA





表 5 1/4 · 470년 TC 3 1/2 · 470년 AMCA · 4700

KING'S QUEST V PC 5 16 Cel - 6970 PC 3 16 Cel - 6970 PC 5 256 Cel - 7490 PC 3 256 Cel - 7470



THER FINEST HOUR PC \$ 1/4 \$990 PC 3 1/2 \$990 ATARI - \$990 AWGA - \$990





| 200 | Specif Chief IV | 1200 | 200 | Todas Aventuras AD | 1200

WAR GAMES

PC5 160	/OF	5993
PC 3 160	d.	5970
PC3 754	اورع	.J490
PC3 256	Col	-2490
A-452		5990
AMIGA		5990

SHADOW SORCEPEN PC 5 /4 · 4490 PC 3 1/2 · 4490 ATARI · 4490 AWGA · 4490

HEROS DE

District of the last Hacris Chero















BATTLE OF THE BLAGE

1200 | Mackey bland 1200 | Shadow Saroum



ASASE	599
AMIDA	5991

PC 5 1/4 2650 PC 3.1/2 3450 ATAMS 2650 AAASTA 2650

FINDING OF LINE PC 5 1/4 · 2650 PC 3 1/7 7859 ATARI 2850 AMIGA 2850

WAR GAMES































CRETA 1941

















ANDGA - DESC

CONTRAREEMBOLSO

PROBUCTO ESPECIAL IN BIE

TITULO	bC21,3	AMIGA
CARMEN SAM DEGO	5900	5500
CAMEN WAVE	3820	3990
ELITE +	4990	4970
F/15 N	6990	A990
F-15 BIMESIONES	27.50	
FUTURE WAR	4490.	1780
GLASHF 2010	실보투0.	
HJAPCON	5990	5990
NDIANA ADV. CASTELLANO	5490	5490
238/11	5490.	
LOCM	3990	3080
LORDS OF THE RING	3995	3996
M-1 TANK PLATOCH	\$990	4990
MAN'AC MANSION	3990	1990
AND 29 PLACEUM	3770	3990
OPERATION STELLTH	3990	3990
POPOLICUS I		3970
RAY ROAD TYCOON	5990.	3990
SECRET OF MONKEY ISLAND	5990	5990
SAZINT SERVICE II	6990	6990
THE SECRET WEAPONS	5970	
THER FINEST MISSION	1990	1997

2 x 1 AMSTRAD DISCO

Flyng Shark / Glaxy Force	1.900
Tigge Road / Street Fighter	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Baiman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Crazy cars / Super Sprint	1.900
Renegade / Yarget Ranegade	1.900
Gountlet 2	1.900
Dragos Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Arkanoid / Arkanoid 2	1,900
Chase H.Q. / Wec Le Mary	1.900
Thunderblode / 1943	1.900
Nightride / Vigilante	1.900
Indy I / Indy It	1,900
Green Beret / Combail School	1,900
typer Sports / Match Day if	1.900
Sfor Wors / Retortio Jedi	1.900
Last Ninja 2 / Remegade III	1.900
diarbarian / Barbarian II	1.900
Rambo / Rambo III	1.900
Imposible Mission / Imposible Misiain II)	1.900
Flamenika / Poclered	1.900
Beach Volley / A. Tie Break	1,900
Tetria / Proj. Up	1.900

SUPER EXITOS SPECTRO CHIMODOS

2 <u>O CONSTRUCTION KIT</u>	3900	3400	4900	7900	7900
AGE	- 499	r		3675	3295
AR SEA SUPREMACY	1900	1960	4500_	4700	3900 2250
ALEN STORM ARMADA (ESTRATEGIA)	1200	1200	2250_	(2B\$0	1850
SABY JO			_	28504	7850
MUE BROTHER		1395	2850	2850	2850
BONDONAO (ESTRAJEGIA)				2863	2,550
SOSTON BONE CIVE	_	_		2500	2500
CALIFORNIA GAVES II	H			<u> </u>	51 - 1
CENCA GIA	1200	1300	2255	.4990	1750
DASKHAN GAS GARTTEGEK	1200	1200	2250 2250	22.50	2250 2750
CEATHORNICER	1330	ا المحادد ا	LE-N	2750	3520
DESAFIO TOTAL	1350	1358	2250		2550
ORAGON OF FLAME	1900	1900	2850	.3770	TYPE
EL GRAIN HALCON	1200	1200	2250_		2250
ENTALL HETCHE?	1100	1100	2250		7250
ENGLAND CAMP FURCEA	1700	1500	2250	7200	2250
EUROPEAN SUPERLEAGUE F-16	1100	mheri	5520	1250	1250 4990
F-19 STEALTH FIGHTER	2250	2250 2850		4970 5990	9990 5990
FASCINATION	2000 _	man.		₹975	30-25
FINAL FIGHT	1,200	1200 -	22:50	~ !	7259
FÇADÎBALL MAN,WACUP ED	1200	1200	2259	#395.	1,595
FOOTBALL HANAGER II	SPS	595	1495	1495	1,495
GAUNTLET IF	1300) 200	2250		2220
GAZZA II	1200	1200	2250	2250	2250 2250
GOLOSIN AND GREWLINS 2	1200	1700	2250 2250	3500	200
HERCES OF THE LANCE	1350	13.93	2250	35-90	1970
HENOGLEST	1700	1700	7500	3700	3500
HEROQUEST EXPANSION	1700		2500	I .	3903
#CVI 1050	1300		_	1900	390u
JAMES BOND COLLECTION	1500	1500			3500
MOGK OFF MOK OFF (595	593	1495	9000.0	1495
LEWING CO.	1200	1300	2250	3995	3995
LONE WOLF	1200	1200	2250	2850	
MALEPITI (SLAND)		1		3995	3995
MERCS	1200	1200	2250		2250
ANGHIY BOME JACK		_		3900	3900
MONACO GRAND FREX	1200	1200	2250		2250
NIGHTSHIT	2850	1200	2250	1990	3990
OCTUBRE ROXO	1200	1200	22.50	2250	2250
OH NO MORE LEWINGS	1200	1200		29000	2900
BACK DANAMIC 92	1750	17.5/5	7500	4900	4930
BACK WANNING TEAM	1900	1900	33600		3900
PANZA KICK BOYGNAT	1		2250	7,500	2502
PREDIATOR 2	1200	1200	2250	2750	7250
PREHISTORY PRO TENNIS TOUR II	-			2500 1000	2500
R-TITE II		1			3900
RAZAS DE NOCHE	1200	1200	7250	2850	7850 025T
RBI 2 BASERALL	1300	1500	2250	200	2500
REGRESO AL FUTURO III	1200	[200	2250	7250	2250
RICK DANGUESCUS II	1,200	1209	2050.	55.00	7250
RCSOCCP II	1350				2750
ROBOZONE SMAROWANA NOSII	1220	1300.	2250	2250	2250
SHADOW DANCER	1200	1200:	7250 975	†95	2250 995
STRICER II	1200	1200	2250	19/3	7250
SUPER OFF FOLAD PACER	1200	1200	2250	2250	2850
SUPER SPACE PAVADERS	1500	1500	2500	3900	3900.
TENNIS CUP			995	999	995
TIP OFF	1			2095	3995
TONI TONIE AS ARABA	1250		0050	Hay a vi	2250
TOSTUGAS NAMEA. ROUR P1	1350		2250	2250	2830
TERRICAN II	1200	1200	2250	££_76	7250:
SY.C. BOXING MANAGER	1200	1500	7250	2850	2650
	1200	200	2450	3150	3150
W.C. SQUASH		1000		1.7	
WORLD CLASS RUGBY	1200	1/200	24.0	1(50	3150

EXTROS PC 5 1/14 - 3 1/2

JUEGOS DE 1'200 pices.

and basemer Championaling Gas Grants

the Base house (Atlanta), this 20, CM Ren

Petron, Rangouje, Kabagap, Subharie Esselator,
Indian WE I reader double Top Million II, Ingle
prices, Stir Pust; Essesso, Tiger Road, Linegatore II
had Milk Borman, Taerit, Pictomary, Tishin, Sveni Sport
Sourit, Jimme Sport Raskettmil, Harri Driving, Jacquasa
Tauria J, Artus Service, Burnes Spouthace



Si prolières hacer la pedido por carta, recorta este cupón y envicio a: MAIL SOFF, Paseo Sta. Maria de la Cabeza, 1 28045 MADRID

TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL IVA TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15:000, LLAMANOS POR TELEFONO

- PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

za, 1. 28045 MADRID

Pitato gare cabout or itten	i antika antiin miniit	a no in Annes
NOMBRE		
DIRECCION COMPLETA		
POBLACION . TELEFONO	C.P	
MODELO ORDENADOR Nº CLIENTE UNUEVO CLIENTE		
ENVIOS POR CORREO		

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
	19 1-100-
The state of the s	adan aan
	·
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



ASTERIX

Comics animados

on «Asterix», Konami ha llenado un hueco que, por increible que parezca, no existia en el mundo de las màquinas recreativas.
Pese a que otros personajes nacidos del cómic ya disponen de juego en el mercado, el galo bajito y el gordito Obelix estaban ausentes de este mundo. Seguramente, las causas hay que buscarlas en algo tan complicado como la división internacional del trabajo o, dicho en román paladino, el monopolio que ejercen japoneses y, en menor medida, norteamericanos, en el desarrollo y comercialización de juegos para màquinas recreativas. Los irreductibles galos son conocidas en dichos poíses, pero menos



En exclusiva para nuestros lectores.

que otros super-héroes propios, por pertenecer a una cultura genuinamente europea.

Un traguita de pacián mágica.., y a mamparrear

Goscinny y Uderzo son los creadores de la aldea gala que se resiste a ser convertida en provincia del Imperio Romano. Viendo y leyendo sus aventuras han crecido ya varias generaciones, a las que no han importado ni el tufillo chovinista francès que destilan ni las exageradas y posmodernas acusaciones críticas sobre su supuesta apología del "daping" (¿que es al fin y al cabo la poción mágica?, dicen rizando el rizo sus detractores). La realidad es que sus albumes se traducen dia a dia a más y más idiomas, han sidos llevados al cine, a múltiples objetos de "merchandasing", a las pontallas de los ordenadores domésticos y.., a las de las máquinas recreativas en los salones.

El «Asterix» de Konami es algo asi como un resumen de todas las aventuras de los galos, una especie de compilación de sus álbumes en un solo juego. El personaje elegido -la opción es entre Asterix y Obelix- deberá pelearse a lo largo de diferentes pantallas con romanos toros, gladiadores, piratas y.., finalmente, con el mismísimo Julio Cesar. Si la misión termina con éxito, las últimas imágenes del juego san las mismas con las que finalizan siempre las aventuras de los galos: una gran fiesta en tarno a una meso llena de jabalíes donde los irreductibles celebran su enesimo triunfo frente a las fuerzas invasoras

Ya se sabe que al pobre Obelix no le dan poción mágica parque se cayó en una marmita cuando era pequeño pero sus efectos son temibles para los enemigos de los galos. En este trago un traguito es suficiente para mamporrear a diestro y siniestro con consecuencias auténticamente desoladoras para los enemigas de Asterix. Apretar un ratito el botón de la máquina es muy espectacular: el braza de nuestra personaje empieza a girar a gran velocidad y acaba con cualquier romano que ose aproximarse. Esta cualidad es imprescindible para pasar la pantalla, la de César, dada la ingente cantidad de enemigos que te atacan.

Para aprovechar todas las posibilidades





de este «Asterix» se cuenta con un mando y dos botones, tal vez algo complicada pora el neáfito, mas no importa: al principio, con uno clarísimos esquemas, la máquina nos enseña como utilizarlos. Es la tearía, la práctica la pone el jugador. Tampoco es tan dificil "pillarle" el truco. Al fin y al caba estamos ante un juego de lucha clásico dande lo más atractivo son las personajes que lo protagonizan y la calidad de los gráficos. Es simplemente una buena animación de una singular colección de tebeas.

(de 9 a 14,30 h. y de 16,00 a 18,30 h. de lunes a vierne

Para mayor comodidad pod

Debido al fuerte incremento de las tarifas postales las nuevas solicitudes de suscripción y renovación de Canarias tendrán un recargo de 985 plas, por envio aéreo. Este recargo no se aplicará si expresamen-

te el suscriptor indica que desea recibir la revista por correo normal

S.E.A.



KNIGHTS OF THE ROUND

Aventuras en la inquietante Edad Media

ecir Edad Media -can sus caballeras y princesas, sus magas y ladranes, sus fieras carrupias y duelas de hanar- es mentar la soga del aharcada en las espíritus timaratas. Cama el valar al saldada, al jugadar se le supone una pasián por la aventura que la industria del recreativa apravecha pora crear entretenimientas con tal mativa flaral y argumental. Y cama pruebo, nada mejar que el «Knights af the raund» de la multinacianal japonesa Capcam a cáma apravechar las posibilidades "artísticas" del medieva y desarrallarlas can toda luja de detalles, por la menas en cuanta a las malas de la película se refiere: una campletísima galería de mitas literarias, cinematagráficas y prapias del autar del juega a cual más fea, repelente y peligrasa.

Una variación del «Magic Sword»

Las antecedentes inmediatas de «Knights af the raund» habría que buscarlas en un juega de sabra canocida par las lectares habituales de Micramanía, el «Magic Sward», también nacida en el departamenta creativa de la empresa



Capcam. Una y atra recuperan el mita de una espada mágica que hace invencible a su poseedar, presente en la leyenda del Rey Artura y el maga Merlin cuanda aquel es destinada a unificar Inglaterra tras ser el única capaz de arrancar el acera de la piedra, así cama en nuestra Cid Campeadar, Canan y demás bárbaras de usa catidiana. La línea argumental del «Knights of the round» es muy parecida a la de el vieja «Magic Sward»: nuestra "cachas" favarita debe rescatar a la princesa y dar muerte al terrarífica dragán que, ayudada por sus malévalas secuaces, ha canvertida el reina en un pórama desaladar dande campan a sus anchas el crimen y la maldad.

Antes de llegar a su guarida, el sin par



paladín na tendrá más remedia que deshacerse expeditivamente y sin camposián de una amplisima caleccián de bicharracas, sala imaginables en las relatas de Lavecraft sabre las mitas de Cthuhu a ... en el «Magic Sward». Si fuiste un maestra acabanda can las maais, asos, labos, mamias y además seres sanguinarias de este juega, na peques de soberbia pensanda que vas a daminar el «Knights af the raund» a la primera a, par la menas, na la digas en vaz alta si na quieres quedar en ridícula. Entre una y atra hay apreciables diferencias y, aparte del ya clásica soltita y de las capacidades destructaras de la espada, existen un buen númera de cambinaciones de mavimientas que na se practicabon en el juega ariginal

Cama casi siempre, el única secreta pora llegar al final de la aventura can éxita es practicar, practicar y practicar. En tu ayuda par el larga camina de las pantallas de este juega, podrás hacerte can bolsas de dinera, eficaces escudas y na alvides que, cáma ocurre en el sigla veinte, tu caballera debe alimentarse para aumentar su potencia.

Las prataganistas de «Knights af the raund» san algunas de las más famasas héroes de las caballeras de la tabla redanda del Rey Artura, persanajes auténticas de la historia de Gran Bretaña cuya historia real fue fantaseada par las travadares de la épaca: el citada Artura, Lancelat y Pervenzal. Para mandar a criar malvas al dragán, el jugadar podrá elegir entre encarnar a cualquiera de las tres. Una vez seleccianada el guerrera, empieza la aventura. Miles de peligras acechan, las fuerzas del mal son legián, pocas mentes humanas hubieran imaginada que es posible sabrevivir en un munda tan inquietante.

S.E.A.

Elaborado con el asesoramiento técnico de Jorge Taylor y la colaboración del salón recreativo Gran VIa 51 de Madrid.



Por Santiago Erice

EL CARISMA DEL ROCK AND ROLL



BAILE, GUITARRA ESPAÑOLA Y SONIDO INTERNACIONAL

RAUL ORELLANA

ue la música de baile española vegeta en el limbo de los justos, dentro y fuera de las fronteras patrias, es verdad de perogrullo, por más que algún francotirador como Raúl Orellana consiguiera que «Bandido» y muy especialmente «The real wild house» hicieran mover el esqueleto a "danzantes" de medio mundo. La picaresca italiana, en este terreno, ha dado sopas con ondas a la espanola: sus productos han sorbido el seso a los europeos allá donde los españoles se han quedado compuestos y sin novia.

«Crossover» es el nuevo trabajo discográfico del citado Raúl Orellana y parte con una premisa que pregona a los cuatro vientos sin rubor: el objetivo es tragarse el mercado internacional a base de "dance music" universal con un toque de denominación de origen a base de rasgueos de guitarra flamenca. Para ello ha contado con todo tipo de artilugios técnicos y unos nombres de reconocido prestigio en el ambiente, como el rappero Africa Bambaataa, la alucinante voz de Jocelyn Browne o la guitarra de Aurelio Cortés.

Cualquier ingenuo capaz de tragarse los programas televisívos dedicados a las discotecas – parecidos entre si como epilépticas go-



tas de agua–, pudiera pensar que un DJ como Raúl Orellana, toda una vida en el Studio 54 de Barcelona, es alguien saltarin, desmadrado y un poco "tronado". Nada más alejado de la realidad. Es un personaje tremendamente profesional que con Jaime Stinus ha producido discos de Azúcar Moreno, los Chunguitos, Gabinete Caligari o Los Rebeldes. Enamorado de su trabajo, la escasez de neuronas no es un rasgo de su personalidad.

De cara al 92, con más cámaras de fotógrafos japoneses en España que nunca, la rumbita va a venderse bien. Si está mezclada con Iggy Pop o John Lennon, miel sobre hojuelas. Es la unión del toque exótico para el "guiri" con lo que escucha de toda la vida, pasado por una batidora de técnica perfeccionista. Raúl Orellana no esconde sus orígenes –andaluz emigrado a Cataluna-, pero tiene claro el fin de su producto; un mercado internacional formado por millones de personas.

BRUCE SPRINGSTEEN

ruce Springsteen sabe que no es ningún héroe aunque pueda parecerlo. La fama tiene estas cosas cuando alguien es encumbrado a la cima y se transforma en el "boss del rock and roll", en un fenómeno social como Elvis, los Beatles o los Stones o, en otro campo, como Madonna o Michael Jackson. Cuando estás allá arriba, los politicos intentan manipularte -Reagan utilizó su «Born in the U.S.A.»-, tu negativa a mostrarte ante los medios de comunicación es calificada de engreimiento (¡como si no lo hubiera hecho siempre!), tu divorcio es tratado en clave rosa, tu compañía discográfica te exige beneficios, tus conciertos multitudinarios son calificados de espectáculos circenses... Desde que Springsteen se convirtió en el tipo más carismático del rock and roll nada volvió a ser como antes.

Después de una larga temporada sin grabar, este músico, hijo de emigrantes europeos en América, se ha descolgado con dos Lps de lanzamiento simultáneo en todo el mundo. Ambos recogen las dos facetas en las que se desenvuelve la actividad del cantautor en los últimos años: por una parte, el entusiasmo marchoso y brillante; por otra, el intimismo austero. Son los dos polos del moderno héroe americano que gusta de las actuaciones sorpresas junto a sus amigos. Tipo que todavia cree en la solidatidad humana, todo lo izquierdista que puede ser un izquierdista en U.S.A., sus canciones han retratado durante dos décadas la otra América, la de los perdedores que no aparecen en la propaganda oficial. A veces le pierde la carga moralista, pero su capacidad para transmitir sentimientos està fuera de toda duda desde que, hace va mucho tiempo, lanzó a las cailes un doble Lo titulado «The River».

CON EL SELLO DE WOODY ALLEN SOMBRAS Y NIEBLAS

oody Allen es un tipo consuerte: aparte de tocar el clarinete, acaba de ver estrenada su vigésimo primera película con actores como él mismo, Mia Farrow (ino se pierde una!), Julia Kavner, Kenneth Mars, Kathy Bates, Jodie Foster (la actriz de moda), Madonna (¿qué hace una chica como tú en un sitio como éste?) o John Cusack. El fil-



me se titula «Sombras y nieblas», y el extravagante padre adoptivo de familia numerosa ha querido que se viera antes en Europa que en estados Unidos, al contrario de lo gue suele ser habitual.

Rodada en blanco y negro, «Sombras y nieblas» vuelve a contar las mismas cosas que Woody Allen relata desde el diván de su psicoanalista. El cineasta es ún hombre de ideas fijas (el Sexo, el Judaísmo, Dios, la Cultura, la Muerte...), y no le importa contarlas una y otra vez, a ratos en clave de comedia y a ratos de drama un pelín intelectual.

En esta ocasión ha utilizado como excusa los asesinatos de un estrangulador que se dedica a la faena cuando un circo llega a la



ciudad. Ambientada en los años de entreguerras y en Europa, «Sombras y nieblas» estă înfluenciada por el expresionismo alemán y por los directores que tarito obsesionan al bueno de Woody Allen.

DE PATOCHADAS CON LOS MORANCOS

CONNECTION



mento oportunista donde se mezclan alijos de drogas y la Expo-92. Un rodaje deprisa y corriendo. Bajo presupuesto. Algo de sexo light. Muchas patochadas. Chistes a todo trapo, de esos que recontados estropean la reunión más divertida. Tópicos y zafiedades. En definitiva, una de esas películas capaces de provocar un ataque de caspa al cinéfilo empedernido, que jamás pasarán a la historia del Séptimo Arte (nunca lo ha pretendido) y que será un completo filón en taquilla. Así es «Sevilla Connection».

Para pasar un rato divertido sin complicaciones, argumentan los defensores de este tipo de comedias. Articulo de consumo para descerebrados, contestan los detractores de la España de la pandereta, versión cinematográfica. Lineas paralelas que en pocas ocasiones se juntan. Al final, igual las cosas son más sencillas: ¿te aburren las patochadas de los Morancos?, pues entonces «Sevilla Connection» es pura bazofia; ¿te hacen destornillarte de risa?, pues su apuesta cinematográfica es tan válida como otra cualquiera.

EL GÁNGSTER QUE CREÓ LAS VEGAS

BUGSY

ugsy» es Warren Beatty y la câmara del director Barry Levinson no lo olvida –especialmente su lado bueno, el izquierdo- hasta el punto de que las malas lenguas dicen que tal abundancia de primeros planos sólo son capaces de soportarlo sus amantes -lo que, por otra parte, vendria bien a la taquilla, ya que la leyenda dice que han sido numerosas-. Annette Beaning es la otra parte de la pareja protagonista de este filme per-



fectamente ambientado y diseñado, lleno de "glamour" y elegancia... vacia, como se han encargado de repetir machaconamente sus criticos y la Academia de Hollywood negandole los "Oscar" principales.

La historia que nos cuenta es atractiva; la vida del gángster Benjamín Siegel, amigo de Cary Grant y Gary Cooper, y auténtico creador de un sueño: un paraíso del juego en medio del desierto llamado Las Vegas.

Su personalidad es tremendamente ambivalente. Hombre brutal y despiadado tocado de romanticismo. Amante del lujo y la sofisticación, pringado hasta el cue-



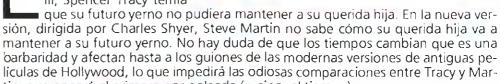
Ilo en los bajos fondos. Con ansias de respetabilidad, se queda en un simple delincuente de cuello blanco. Aparentemente honesto, su biografia está manchada de sangre en mil episodios. Ún loco visionario que jamás podria aprovechar sus sueños convertidos en realidad.

Al margen de que las críticas al filme hayan sido más o menos exageradas, lo cierto es que «Bugsy» ha terminado resultando una película fallida. Ofrecía muchas posibilidades, contaba con un alto presupuesto, una lista de actores principales y secundarios competentes y/o comerciales, la magia de Hollywood, un argumento atractivo..., y, sin embargo, no ha funcionado bien. Las malas lenguas ya dicen que la culpa del fracaso de Beatty es su matrimonio...

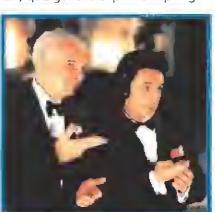
O...LA NIÑA PASA

EL PADRE DE LA NOVIA

n la vieja «El padre de la novia», dirigida en 1950 por Vicent Minne-Ili, Spencer Tracy temia



tin, que ganara el primero por goleada (y, sino, al tiempo).



El argumento es sencillo y tan arcaico como el mundo: la niña bonita de los ojos de papá va a pasar por el altar del brazo de su novio hasta que la muerte o el divorcio les separen. Todo normal sino fuera porque papa es un cascarrabias, incapaz de soportar que su hija abandone el hogar. A partir de ahi, la comedia está servida. Que se enganche al espectador, depende de si los diálogos suenan chispeantes y, lo más importante, de la capacidad de los actores para lienar la pantalla. En la vieja versión de Minnelli, sólo el genial Spencer Tracy fue capaz de lograrlo. Fue suficiente para el exito comercial del filme y para que se rodara una segunda parte con el mismo equipo, «El padre es abuelo».

En esta ocasión, la estrella es Steve Martin, comediante y cantante que ha participado en películas como «La tienda de los horrores», «Roxanne» o «Dulce hogar.., a veces». Junto a el, está Diane Keaton, vieja musa de Woody Allen en «La última noche de Boris Grushenko» o «Manhattan», moderna de Coppola en la tercera parte de «El padrino», y fotógrafa de cierto prestigio. Ellos son los padres de la novia, encarnada por la novata Kimberly Williams. Finalmente, habría que destacar la interoretación que de un peculiar asesor matrimonial realiza Martin Short.

Papel especial para transferir tus dibujos a tejido



utilizar PAROdraw, desde el niño con su primera caja de ceras, hasta el artista consumido. PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos, y mil ocasiones más. En el interior encontrarás 2 sets de hojas

PAROdraw de 21,5 x 28 cm.

También te damos niuchas

ideas para que utilices de

manera creativa tu kit PAROdraw,

(PONTELO) Tu diseño ya está listo para itevar y to podrás lavar tautas veces como quieras, porque el dibujo no se estropeará con el lavado.

PLANCHALO!

Ptancha tu dibujo

sobre el Papel "B". Después plancha el Papel "B" sobre el tejido

que quieras,

¿QUÉ MATERIALES SE PUEDEN UTILIZAR?

Con PAROdraw puedes utilizar cualquier tipo de punta para crear tu obra de arte, Lápices de colores, ceras, pasteles al óleo, rotuladores permanentes de piuita de fieltro, lápices de grafito, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, o incluso boligrafos "Ballpoint". Pero antes debes asegurarte de que el material que utilices no sea soluble en agua. El papel PAROdraw reproducirà tu trabajo exactamente igual a como tú lo dibujes.



TELEFONO.....

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envialo a HOBBY POST, S.L. CI De los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastión de los Reyes (Madrid)

Dosoo recibir en mí damic	lla el kit PAROdraw al procla	do 1.790 ptos. (IVA y	gastas de envia (naluidos)
NOMBRE			
	,		

CODIGO POSTAL..... Formo de paga: □Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.

☐Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.°.

Contra reempolso.

(*) HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo de PAROdraw en España.

Titular de la tarjota (si es distinto)...... Si lo dosoas puedes efectuar tu pedida par teléfano llamonda al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. a por fox onvianda el cupán al (91) 654 72 72.

Focha de caducidad de la tarjeta......

Fecha y firma:

CARGADORES

SHADOW WARRIORS

COMMODORE

1 REM*********** 2 REM* 3 REM* SHADOW WARRIOR (COMMODORE 64) 4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS 1990 6 REM***** POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PRINTCHR\$(147) 8 FORN=272T0309:READA:POKEN.A:S=S+A:NEXT 9 IFS<>D3498THENPRINT"ERROR EN DATAS": END 10 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)"; A\$: IFA\$="N"THENPOK E301,44 11 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA" 12 POKE53280, PEEK (162): GETAS: IFAS=""THEN12 13 POKE816,16:POKE817,1;POKE2050,0;LOAD 14 DATA32.165.244.169.30,141.178.2.169.1.141.179.2. 96,169,43,141 15 DATA41.4.169.1.141.42.4.76.0.4.169.173.141.186.1

EL GRAN HALCON

36,76,0,8,74,68,83

COMMODORE



1 REM************* 2 REM* 3 REM* EL GRAN HALCON COMMODORE-64 JOSE DOS SANTOS 1-12-91 4 REM* 5 REM* 6 REM************** 7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646.5:PR INTCHR\$ (147) 8 FORN=272T0339:READA:POKEN.A:S=S+A:NE XT 9 IFS<>07108THENPRINT"ERROR EN DATAS" 10 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A\$:IFA \$="N"THENPOKE333,44 11 INPUT"ENERGIA ININITA (S/N)":As:IFA \$="N"THENPOKE328,44 12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS A UNA TECLA" 13 POKE53280.PEEK(162):GETAs:IFAs=""TH EN13 14 POKE816.16: POKE817.1: POKE2050.0: LOA D 15 DATA32,165,244,169,30,141,249.3,169 .1,141,250,3,96,169,32,141 16 DATA128.5.169.48.141.129.5.169.1.14 1,130,5,76,4,4,141.32 17 DATA208.169.32.141.146.40.169.67.14 1,147,40,169,1,141,148,40,96 18 DATA141, 32, 208, 169, 96, 141, 0.60, 169. 173,141,167,34,96,74,68,81

VALE DESCUENTO LORD OF THE RINGS



Recorta y envia este cupón a: Tele Juegos - Aptdo, de corroos 23,132, MADRID, solicitondo tu juego LORD OF THE RINGS y beneficiate de este descuento.

_ AMIGA	<u>3.490</u> 3.490	□ PC 5¼	3,490 ع 990 3	□ PC 31/2	3.490 <u>990</u> 3.490	
Nombre		Apellido	s		,,	
Demicilio						
Población		Provis	icio		C. Postol	
· OH-METION II					a o.no	

OUT RUN EUROPA

ATARI

CARGADOR ATARA ST PARA "DUT RUN EUROPA" POR M. STEADMAN Y J. ROMERO FULLW 2: CLEARW 2: GOJOXY 6.0 10 THE WAR STATE OF THE NUMBER OF STATE OF AS=INPUTS(1):IF AS="N" OR AS="N" THEN POKE Z+D.P / AS: RETURN DATA 3F3C, 0020, 4641, 4267, 4879, FFFF, FFFF, 2F17, 3F3C, 0005, 4646, 4FF9 DATA 0008.0000.3F3C.000A.4267.3F3C,0001.3F3C,0001.4257.42A7.2F3C DATA 0006.FFC8.5F3C.0008.4E4E.4BF9.0007.0000.41FA.0008.2B48.004E 130 DAYA 4EDS, 33FC, 4E71, 0001, 1842, 33FC, 4E75, 0000, 704E, 33FC, 4E71, 0000 DATA 7072, 4EFB, 0800

EL GRAN HALCON

ATARI

CARGADUR ATARI ST PARA "EL BRAN HALCON" POR M. STEADMAN Y J. ROMERO FULLW 2: DIEARW 2: GUIDXY U.O. 2-355:FOR N=Z 10 2+130 B1EP 2:READ A&:A=VAL("%H"+A*)
PDHE N.A: S=%+A:NEX) N:IF S<2%+OEEF09 THEN 7 "DATAS MAL":END ' "VIDAS INFINITAS IS/NIT::D=&H5E:P=&H500C:GUSUB 90 " "[NMUNIDAD (6/NI"::D=5H&C:P=5H6004(605DB 90 ? "/lEmrU (мЕ]м1|U (S/M)"::Д=6H72:Р=%H6QuC:6USUB 90 ? "PON EL DÍSCO OKIGINAL Y PULSA UMA TECLA":A\$⊽INPLT\$(1):CALL Z AS-INPHISHID: IF ASE'N" OR ASE"T" THEN POKE 1+0, P Z AMERETURN DATA 4851,7030,2200,5109,FFFG.4E75,4267,3F30,0020,4E41.4FFF,0008 直角「A UUUU」、AAFL、Z7世7、42日7、487年、00年3、6001、47千年、10世6、900年、4853、487年 DATA 2004.0002.4640.4388.0008.3749.0072.4603.2030.4671.4671.2300 1.341 βΑΙΑ Ουνών, Β΄) 66, ΙΟΡΟ, Ουδυ, ΠΟΟΟ, ΒΙΒΑ, 33ΟΟ, ΟΘΟΟ, 5ΕΘΑ, 23CO, ΟΘΟΟ, 714Α 160 DATA INFO, OHBO, COOU, 714E, 4EFB, LUCIO

DEATHBRINGER

AMIGA







REM# DEATHSRINGER (AMIGA) / JOSE DOS SANTOS 17-11-91

INICIC=131072&:FOR n=0 TO 255:READ A:POKE INICIO+n, A:==*+A:NEXT n
IF \$<>19712 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":END

PRINT "INSTRUCCIONES"
PRINT "-HAZ LWA COPIA DE SEGURIDAD DEL DISCO 'DEATHBRINGER I'

PRINT "-INTRODUCE LA COPIA EN LA UNIDAD DEO: DESPROTEJIDA CONTA ESCRITURA" PRINT "Y CUANDO EMPIEZE A PARPADEAR LA PANTALLA PLASA EL BOTEM 12011ERDO DEL RATON"
PRINT "-EL PROGRAMA MODIFICARA EL FICHERO ORIGINAL PARA DUE PUEDAS JUGAR CON"

PRINT "-EL PROGRAMA MODIFICARA EL FICHERO GRIGINAL PARA DIE PIEDAS
PRINT "ENERGIA Y ESPADAS INFINITAS"
PRINT "PARA JUGAR DESPUES CON ESTAS VENTAJAS APASA EL ORDENACOR Y"
PRINT 'ARRANCA EL JUEGO CON LA COPIA"
PRINT 'PULSA UNA TECLA"
PAUSA: IF INKEY*** THEN GOTO pausa
CALL INICIO

DATA 51,249,0,223,240,6,0,223,241,128,8,57,0,6,0,191 DATA 224,1,102,236,44,121,0,0,0,4,67,249,0,2,0,208 CATA 78,174,254,104,44,64,34,60,0,2,0,224,36,60,0,0 DATA 3,237,78,174,255,226,44,0,34,6,36,60,0,5,0,0 DAYA 38,60,0,2,57,144,78,174,255,214,46,0,34,6,78,174 DATA 255, 220, 35, 252, 17, 124, 0, 176, 0, 5, 34, 60, 35, 252, 0, 3 CATA 17.124,0,5,34,64,35,252,0,128,0,29,0,5,34,68
DATA 51,252,78,117,0,5,34,72,74,185,74,68,63,84,78,113 DATA 78,113,51,249,0,223,240,6,0,223,241,128,8,57,0,6

DATA 0,191,224,1,78,113,34,60,0,2,0,224,36,60,0,0

DATA 3.237,78,174,255,226,44,0,34,6,36,60,0,5,0,0 DATA 38,60,0,2,57,144,78,174,255,208,46,0,34,6,78,174
DATA 255,202,34,78,44,121,0,0,0,4,78,174,254,98,78,117 DATA 100,111,115,44,108,105,98,114,97,114,121,0,0,0,0,0
DATA 68,69,65,84,72,66,82,73,78,71,69,82,49,58,68,66 DATA 71,65,77,69,79,78,76,89,0,0,0,0,0,0,0,0

CARGADORES

DARKMAN

AMSTRAD

10 'Cargador para "DARKMAN" Version Orig 20 'AMSTRAD-CINTA Realizado por C.H.A.B para MICROMANIA 30 MODE 1:BORDER 0:LOCATE 12.12:PRINT"Un Momento...." 40 FOR f = &6000 TO &6243: READ a\$: POKE f, V AL("&"+a\$):CHECK=CHECK+VAL("&"+a\$):NEXT 50 FOR f=&2000 TO &200E: READ a\$: POKE f, V AL("&"+a\$): CHECK=CHECK+VAL("&"+a\$): NEXT60 FOR f=&60 TO &74:READ a\$:POKE f.VAL("&"+a\$):CHECK=CHECK+VAL("&"+a\$):NEXT 70 IF CHECK<>64973 THEN SOUND 1,400,15,1 5:PRINT "ERROR EN DATAS":END 80 PRINT "INSERTA 'DARKMAN' Y PULSA UNA TECLA": CALL &BB18: CALL &2000 90 DATA F3,31,0,C0,21,12,A0.11,0,1,CD,1 7, A0, 30, F5, C3, 60, 0, 42, 4F, 4F, 54, 0, C3, 32, A 0.3E.C9.32.0.0.CD.0.0.3B.3B.E1.1.B.0 100 DATA A7, ED, 42.54, 5D, 1, BD, 1, 9, E9, ED, 5 7,F5,F3,D9,C5,D9,D5,E5,21,C4,A1,E5.11,10 ,0,CD,A6,A0,E1,11,E,0,CD,4C,A1,ED,5B,D2, A1, A7, ED. 52, E1, D1, 20, E2, D5, E5, 6, 8, 11, C4, A1,CD,2F,A1,E1.D1.30 110 DATA D4,D5,EB.ED,5B,CC.A1,D5,CD.A6,A 0,1,0,F6,ED,49,D1,E1,E5,D5,CD,4C,A1,ED,5 B,D0,A1,A7,ED,52,37,C1,D1,28,3.3F,18,F,F 5,2A,CE,A1,7C,B5,28,6,19,2B,EB,CD,8B,A1, F1.F5,C1,D9,C1,D9,A7.8 120 DATA F1,79,1F,E0,FB,C9,3E,2E,32,29,A 1,D5,D9,D1,D9,3E,10,6,F6,ED,79,1,0.0.B,7 8,B1,20,FB,6,F5,ED,78,4F,1E,20,16,5B,3E, 9,CD,B,A1,30,F5,3E,91,BA,30,F0,1D,20,EF. 16,5B,CD,F,A1,30,E6 130 DATA 3E,70,BA,38,F4,CD,F.A1,30,DC.11 ,1,9A.3E.2A,32,29,A1,3E,8.CD,B,A1.D0,3E, C4, BA, CB, 13, 16, 9A, 30, F1, 73, 23, 1E, 1, D9, 1B ,7A,B3,D9,3E,6,20,E6,C9,CD,11,A1,D0,3E,B ,3D,20,FD,14,C8,6,F5 140 DATA ED. 78, A9, F2, 14, A1, 6, 7F, 3E, 10, ED ,79,79,2F,4F.1F.3E,2E,17.ED.79,37.C9.1A. BE, 20, 6, 23, 13, 10, F8, 37, C9, FE, 41, 38, 5, F6. 20.BE, 28, F1, FE, 20, 20, 4.7E, B7, 28, ED. A7, C9 ,D9,21,FF,FF.D9.7E,D9.CD 150 DATA 62.A1.D9.23.1B.7A.B3,20,F4.D9,E 5.D9,E1,C9,4F,AC,E6,F0.57.1F.1F,1F,47.1F , AC, E6, F, 5F, 7D, A8, 67, 7B, A9, E6, F, 4F, 17, 17 ,17,17,47,7,E6,1,5F,78,AC.AB,67,78,17.AA ,B1.6F,C9,9,2B,2B,2B,7E 160 DATA 8,2B.7E.2B,B,B.B,B.BE.28.6.ED.A 8.EA, 98, A1, C9, 8, 2B, BE, 28, 4, 23, 8, 18, F1, F5 .C5, 2B, 7E, 2B, 46, 2B, 12, 1B, 10, FC, C1, B, B, B. B.78,B1,28,4,F1.8,18.D6,F1.C9.0.0.0.0.0, 0,0,0170 DATA 0.0,0.0,0,0,0,1.35.0,9,3E,16. 4E, 23, 46, 23, E5, C5, DD, E1, DD, 19, DD, 6E, 1, DD .66.2,19.DD.75.1.DD.74,2,E1,3D.20.E5.3E, C3, 12, D5, DD, E1, 21, 1B, 0, 19, EB, 23, 73, 23, 72 .El.Dl.Cl.DD 180 DATA E9.24.0.2B.0.32.0.36.0.44.0.47. U.51,U,55,U.61.U,65,U./4.U./E,U.91.U.BI. 0,C0,0,CA,0,D4,0,D9,0,F4.0,4,1.3C.1.86.1 ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 190 DATA F3.1,43.02.11.00.A0.21.00.60.ED ,B0,C3,00,A0.F3.3E.6D,32,64.4.AF,32.65.4 .C3.0,1,3E,0,32,98,2D,C3,A0.1A

THE GODFATHER

AMIGA

REM * CARGADOR 'THE GODFATHER (ACTION)' (AMIGA) - TONI VERDU / Feb-1992 * DIM C%(118):DEF FNU=(UCASE*(V*)="N"):CH#=0 FOR I=0 TO 117; READ V\$; C%(1)=VAL("&H"+V\$); CH#=CH#+C%(I)*(I+1); NEXT IF CH#<>46987034% THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
1NPUT "FASE 1N1CIAL (1-15) ";F:IF (F>0) AND (F<16) THEN C%(82)=F CLS:PRINT "- Durante el juego entra en modo pausa (tecla HELP) y teclea"
PRINT " PIZZA HUT para conseguir inmunidad y salto de fase con la tecla G." PRINT: PRINT"OK, INSERTA EL DISCO 'THE GODFATHER (DISK 1)' EN LA UNIDAD DFO: " C=VARPTR(C%(O)); CALL C DATA 2078, 4, 41FA, 38, 43F8, 300, 2049, 2E, 303C, B2, 12D8, 51C8, FFFC, 41EE, 22, 7017 DATA 4201,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,8F,E001,66F6,21FC,FC,2,6C.41FA,2A DATA 20AE,FF3C,41FA,1C.2D48,FF3C,41FA,9C,2088,20,41FA,70.21C8,20.4288,0,4E75 DATA 21C0,8,4E89,0,0,C88,0,22C,8,6604,21C0,0,4E75,21CD,350.2F7C,0,34E,44 DATA 4E75,41F9,0.0.21FC.0,364,84,317C,4E41,6E,4ED0,303C.1.1038,F,11C0.5F99 DATA 33FC,780.0,F184,48D2.102,304,607,809,A0B,COD,80F,1200,2F08,4A88,0,6718 DATA 2078,0,C68,8082,22A,660C,4288,0,217C,4E88,340,118,205F,4EF9

REGRESO AL FUTURO III

ATARI





CARGADOR ATAKI ST PARA REGRESO AL FUTURO (II POR MAKE STEADHAN Y JULIAN ROM 10 FULLW 2: CLEARW J: BOIDXY U.O. 20 30 Z=3E5: FOR N=Z TO Z+204 STEP 2: READ A%: A=VAL("%H*+A%): POKE N.A S=S+A: NEXT N : 15 S - AHIZZZD9 THEN * "DATAS HAL": END ? "EL CARGADUR PADPORCIUNA AYUDAS EN LAS CUATRO FASES" ? "OK. IMSERIA EL DISCO I Y FULSA 2MA TETTA"; A®≍IMPOI⊁(I):CALT Z 50 100 DAYA 3F3C.0020,4641,426/,48/8,FFFF,791/,5F3C.0005,4E4E,43F9,4007 DATA 6000,4851.41FA.000E.363C.10350, 2208.51CB.FFFC. %E/5.3F3C.0003 DATA 4267, 2F3C, 0001, 0001, 4267, 4267, 4678, 2000, 5631, 0468, 4646, 4166 DATA HOUR. TITA 2006, 95 B. 2000, 95 B. 2000, 95 B. UHUL, 2500, 0007, 1884, 4EF9,0007 DATA USEO, 498A, 000E, 23CU. 0007, D146, 4EFF, 0007, D0DC, 4279, 0007, 640A DATA 4279,0007.6662.4279.0007.6662.41FA,000E.23CB.0007.00BA.4EF9 DATA 0007.0800.13FD,0060,0007.1060,41FA,000A,23D8.0007.08A0.601E DATA 4279,0007,3DCC,4279,0007,2780,41FA,000A,23CB,0007,093C,6006 BAIA 4279,6007.1880,4889,0007,0380,0000,0000

ELF

AMIGA







REM Cargador 'Elf' REM Padro Josè Rodriguez 21-9-91 DEF FNn=(UCASE\$(a\$)="N"):CLS:DIM c%(256);n=0;sum=0;a\$='";RESTORE:x=&H6006 WHILE as<>""":READ as:byte=VAL("&H"+as);c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1;WEND IF sum< >854688% THEN PRINT"Error en los data!"; END INPUT"Vidas infinitas"; a\$; IF FNn THEN c%(88)=x INPUT"Energia infinita"; as: IF FNn THEN c%(92) =x INPUT"Pets infinitos":as:IF FNn THEN c%(96)=x INPUT"Incrementar los pets de 8 en 8";a\$:15 FNn THEN c%(100)=x INPUT "Plantas infinitas"; as: IF FNn THEN c%(104) =x PRINT:PRINT"Inserta disco original...";start=VARFTR(c%(0));CALL start DATA 41FA,0016,43F9,0006,0000,45FA,00D0,2649,32D8,85C8,66FA,4ED3,2C78,0004 DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052 DATA 0839,0004,008F,E001,66F6.21FC.00FC.0002,0080,4E40,48E7,0082.2C78,0004 DATA 42AE.002E,41FA,0012,216E,FE3A.0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4E89,FFFF DATA FFFF, 0094, 444F, 5300, 66F0, 2D7A, FFF2, FE3A, 41FA, 0010, 397C, 4EF9, 0062, 2948 DATA 0064, 4EEC, 000C, 4EAE, FF6A, 41FA, 0008, 2748, 0072, 4ED3, 41FA, 000E, 23C8, 0006 DATA 0054, 4EF9, 0004, 0000, 33FC, 6004, 0000, 868E, 33FC, 6002, 0000, 85F8, 33FC, 6002 DATA 0000, AA18, 33FC, 5038,0000, 574A, 33FC, 4E71,0000, AA62, 4EF8,0200, *

CARGADORES

TITUS THE FOX

AMIGA













REh Cargador 'Titus the for' REM Pedro José Rodriquez 5-3-92 DEF FNn=(UCASEs(as)="N"):CLB:D[A c%(256):n=0:suc=0:as="":RES(URE WRILE Advisor BEAD advisor VALLIBRE AFF); pX(n) = byce; sum=sum+byce; n=n+1: WEND IF sum: -7415835 THEN PRINT"Error en los data!":END INPUT"Vadas infinates"(attle FNn THEN c%(80)=%H6004 INPUT"Emergia infinita": #5:IF fNn THEN c%(83) =&H6004 FRINT:PRINT"Los códigos de las quince niveles son 2625,8455,2974,4916" FRINT 1933,0738,2237,5645,6390,8612,4187,1350,9813,5052 y 2045" PRINT: PRINT" Inserta disco original...": start=VARPTR(c%(0)): CALL start DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00A2,2649,32DB,85CB,66FA,4ED3,2C78,0004 DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052 DAYA 0839,0004,008F,6001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004 DATA 42AE, 002E, 41FA, 0012, 216E, FF30, 0002, 2D4B, FF30, 4CDF, 4100, 4E75, 4EB9, FFFF DATA FFFF, 21EB, 0000, 2057, 0090, 5346, 0046, 6706, 2078, 0000, 4E75, 2D7A, FFE6, FF30 DATA 2078,0004,0058,2748,66FA,0050,0040,66F4,90F0,1102,3170,4E71,59AE,3170 DATA 6004,1408,60D2.*

ELVIRA THE ARCADE GAME

AMIGA





REM Cargador "Elvira, the arcade game" REM Pedro José Rodriguet 3-3-92 DEF FNn=(UCASE\$(at)="N"):CLS:DIM c%(256);n=0;sum=0:at="":RESTORE WHILE a\$<>"x":READ a\$:byte=VAL("%H"+a\$);c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND IF sum<>782281% THEN PRINT"Error en los data'":END INPUT"VIdes infinites";a#:1F FNn [HEN c%(99)=%H6004 INPUT"Creditom infinitos";a#:1F FNn THEN c%(102)=&H6004 INPUTERLINAS infinitas"; a\$:1F FNn THEN c%(105)=&H600A INPUT"Inmune excepto al agua y las caidas : as IIF FWn THEN c%(111)=&H600E PRINT:FRINT"S: con la opción de vidas infinitas activada pulsas Esc"
PRINT"deberás pulsar fuego antes de que finalice la cuenta atrás"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...";start=VARPTR(c%(0));CALL start DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,48FA,00E8,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004 DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,S1C8,FFFC,4641,3D41,0052 DATA 0839,0004,008F,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004 DATA 42AE,002E.41FA.0012,216E,FE3A,0002,2D4B,FE3A.4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF DATA FFFF,0094,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,3970,4EF9,0056,2970,0007,F07A DATA 0058,4EEC,000C,277C,0007,F084,010U,4ED3,33FC,4EF9,0000,8242,23FC,0007 DATA F09C,0000,8244,4EF9,0000,8000,33FC,4EBA,0000,8242,23FC,0610,4EBA,0000 DATA 8244,4279,0000.0A64,4279,0000,07E8,4279,0000,4F16,4279,0000,4F2A,33FC DATA 6008,0000,140A,33FC,6008,0000,3A42,4EF9,0000,8242,*

VALE DESCUENTO Leisure Suit LARRY



Recarto y envia este cupon a: Mail Soft, P.º Sta. Maria de la Cabeza, 1, 28045 Madrid, solicitando to juago Leisure Suit LARRY in the Land of the Loungue Lizards y beneficiote de este descuento. PC 514 16 colores 5.990 4.990 | PC 514 256 colores 6.490 5.490 | PC 314 16 colores 5.990 4.990 | PC 314 256 colores 6.490 5.490 Mambre Apellidos Demir lio
Pableción Provincia

Forma de pago: contrareembolio. Gostos de envio: 250 ptas.

ALCATRAZ

AMIGA

D1M C%(222):DEF FNU=(UCASE*(V*1="N"):CH#*0:V=%H6002 DATA 2078, 4, 2030, 0, 164, 2500, 2230, 1, 2, 4EAE, FTBA, 2500, 41FA, 78, 2257, 2030, 0, 12A DATA 4EAE, FD90, 205F, 216E, 22Z, 12A, 317C, 1, 138, 2148, 13A, 215F, 13E, 4868, 14A, 215F DATA 142, 202E, 226, 6708, 800, 1F, 2140, 146, 1170, 1, 154, 2148, 160, 43E8, 12A, 45E8, 14Z DATA 48EE,600,222,4EAE,FD9C,2840,728,837,4,8F,E001,66F6,48FA,8,4EAE,FFE2,0 DATA 41F9,0,2,4E70,4ED0,48E7,FFFE,7C78,*,4EAE,FF88,224E,41F8,FE38,487A,18 DATA 201F,4EAE,FE5C,41FA,14,2080,4EAE,FF82,4CDF,7FFF,4E75,7F29,28,4E89,0,0 DATA BAF.O. 3, 205F, CAB, 1, 6000, BB, 6618, 4878, 200, 2157, BB, 205F, 3238, CB, 11BB, 100A DATA 1000,31C9,FFF,4E75,41F9,1,6000,317C,20E,279E,4ED0,31FC,21B,37DC,4EFB
DATA 2000,31FC,0,1006,23FC,0,24E,0,9DEE,23FC,0,28A,0,9E10,21FC,4EB8,2BE,2A3E
DATA 31FC,FFFF,21D0,50FB,900,41FB,6D10,10BC,4A,60C6,33FC,25C,6,C338,4EF9,6
DATA C300,23FC,0,276,0,AA0A,23FC,0,2B0,0,A9EZ,41FB,6A42,60D2,33FC,21E,6,C33E
DATA 60D6,33FC,294,6,C33E,60CC,35FC,274,6,C33B,60CZ,21FC,0,2AA,4FDA,21FC,0 DATA 284,4FFE,41F8,3710,609E,33FC,25C,6,C336,60A2,33FC,21E,6,C336,609B,D2C0 DATA 7009.3280.3011,4E75:REM Los pokes solo funcionan en la primera partida

GODS









CARGADOR PARA EL GODS (PC, TODAS LAS TARJETAS)

20 '**** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ****

30 DIM D% (500):LINEAS = 5:CLS

40 FOR T=1 TO LINEAS: READ A\$

50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1

60 D%(P) = VAL ("%h"+MID\$ (A\$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T 70 IF SUM $\langle \rangle$ 8169 THEN PRINT "Error en DATAS":END

80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"

90 IF INKEY\$="" THEN 90

100 DPEN "R",#1,"cgods.com",1

110 FIELD#1,1 AS A\$

120 FOR T=1 TO P:LSET A\$=CHR\$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1

130 PRINT "Creado el fichero CGODS.COM, cárgalo antes del GODS para jugar con vidas infinitas."

140 DATA "E82F1E5588EC8E5E06813EA18D2AC0750CC7063A0990"

150 DATA "90C7063C0990905D1FEA00000000436172676120474F"

160 DATA "44530A0D24FABB00008ED8881EB400B80E8600B80201"

170 DATA "A384008C0E86000E1F891E2001890E2201F884098A24"

GODS

AMIGA

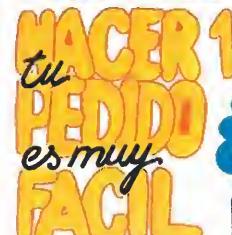
REM Cargador 'Gods' REM Fedro Jose Rodriquez 5-4-1992 DEF FNn=(UCASE\$(a\$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:@Upm=0:a\$="":RESTORE WHILE a\$<>"*":READ a\$:byte=VAL("&H"+a\$);c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND IF sum(>1066059% THEN PRINT"Error en los data!":END INPUT"Vidas infinitae";a#:1F FNn THEN c%(110)=%H6006 INPUT"Emergla infinita";a\$:IF FNn THEN c%(114)=&H6004 INPUT "Objetom gratis en la tienda":a\$:IF FNn THEN c%(117)=&H600E PRINT:PRINT"Note: el programa cargarà sin la escena de introducción" PRINT:PRINT"Inserta disco original..."; start=VARPTR(c%(0)); CALL start DATA 41FA, 0016, 43F9, 0007, F000, 45FA, 0102, 2649, 32DB, 85CB, 66FA, 4ED3, 2C78, 0004 DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022.7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3041,0052 DATA 0839,0004,00BF,E001.66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2079,0004 DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2048,FE3A,4CDF.4100,4E75,4EB9,FFFF DATA FFFF,0094,444F,3300.66F0.2D7A,FFF2,FE3A.397C,4EF9.0114,297C,0007,F07A DATA 0116,45E5,0005,2078,0084,3175,46F9,0006,2175,0007,F085,0008,4600,23F5
DRTA 0007,F0A0,0007,F525,2035,0000,0200,4675,31F5,46F9,0234,21F5,0007,F082 DATA 0236, 4EFB. 0150, 23FC, 0007, FQC4, 0007, 62EC, 203C, 0000, A2B0, 4E75, 21FC, 6000 DATA FREE, 39EE, 31FC, 6004, 5E14, 33FC, 6002, 0001, 3AB2, 33FC, 6002, 0001, 3BF0, 33FC DATA 0216,0001.ZEFC.33FC.0215.0001.2F4Z,46F8.0084.*



AHORA VIENE LO BUENO!

TE PRESENTAMOS CINCO PAGINAS CON TODO LO QUE NECESITAS PARA TU ORDENADOR: NOVEDADES, OFERTAS, COMPLEMENTOS...

CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR.



Elige entre estas 5 páginas lo que más te guste. Piénsalo con calma, Asegurate de que lo que pides vá para tu ordenadot y del precio que cuesta.



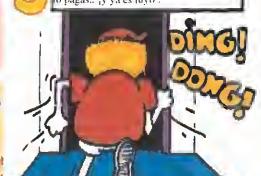
Una vez que ya hayas pensado todo lo que quieres, elige una de estas dos formas de hacer el pedido...

a viernes al (91) 304 09 47 de 10 de la mañana a 8 de la tarde.

POR CORREO. Envia la hoja de pedido recortable que verás en la siguiente hoja Es muy fácil de llenar. Sigue las instrucciones que vienen con la misma.



Ya solo tienes que esperar. Al cabo de unos días, te llegará el paquete con lo que hayas pedido mediante correos. lo pagas.. ¡y ya es tuyo!





























































































































































































FROF.











PHEH Oster













ENCION OFERTAL EN CINTAL

VILIDAY DARA ORDENADORES SPECTRUM, 9MSTR9D CPC, COMMODORE 64 7 MIX

I QUE PASADA COLEGA DEL ESPACIO! MIRA QUE DOS JUEGAZOS HE ACABAN DE HANDAR A CASA TELEJUEGOS Y POR JOLO 395 y 595 PESETAS!



THORROR! PERO SI ESAS, HISHAS CINTAS LAS COMPRE HACE POCO EN UNA TIENDA DE HI PLANETA POR 1.200 y 1.500. ITU Si QUE SABES DE QUE VA EL ROLLO!



ACE 2088 395



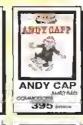


















4



























































































595





















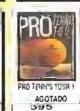










































SUPERMAN

















SUPER SKRAMBLE



SUPER TRUX



SUPER SPRINT 2

AGOTADO



SUPER WORDER BOY







SWIV



TARGET RENEGALD



TEMPLOS SAGRACIOS

595



TERRAMEX

395 ~



TEST DRIVE 2

395



640

TETRIS

595



THE CYCLES

395



THUNDERBLADE

595











IZMANS WEC LE MANS



XEVIQUS 395.

395 -





LOOPZ



MARIO BROS



395 83



HELTER SKELTER









Pide 6 cintas y recibiras 3 cintas gratis.

Pide 8 cintas y recibiras 4 cintas gratis.

395







HIGH STEEL

MOT



HOPPING MAC





HOSTAGES

MUTANT ZONE

395



HUMPHREY

NARCOPOLICE

595



HANT TO THE DOTAIN

of Lagran

NAVY MOVES

595



595 ...





PAK SIX PAK VOL.

595 -



595₊



595







TELEFONO ..













RELENA EL CUPON CON TUS DATOS, Y PON BIEN CLARO LO QUE QUIERES



CORTA CON TIJERAS, LA LINEA DE PUNTOS



PEDII

Sí, deseo que me envíen los artículos que en este cupón les indico, los cuales pagaré contra reembolso al recibirlos.

	MODELO DE ORDENADOR	
	☐CINTA SPECTRUM ☐DISCO SPECTRUM+3	
	CINTA AMSTRAD DISCO AMSTRAD CPC	
	CINTA COMMODORE CARTUCHO	
	CINTA MSX DISCO MSX	
	☐ATARI'ST ☐PC DE 5.25	
1	☐AMIGA ☐PC DE 3.5	
	Marcar el modelo de ordenador para el que se quieren recibir los juegos, es muy importante	
	deleter recent to a feeder, es mes misoriame	J
	NUMERO DE TELECLIENTE	
	Es muy importante indicarlo al haer el pedido. Gracias.	
	NOMBRE	
	APELLIDOS	
	DOMICILIO	
	POBLACION	
	PROVINCIA	
	CODIGO POSTAL	

TITULOS	PRECIO
	-
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

EDCION OFERTO EN DISCO

VALIDAS DARA ORDENADORES DE 16 BIT ... ATARI ST, AMIGA D DC

IALUCINA, COLEGA DEL COSHOS! HIRA QUE DOS DISCOS HE HAN LLEGADO A CASA LOS PEDI EN TELEJUEGOS, Y HE HAN VALIDO 1495 y 995 DESETAS!



IPOR JUPITER! ESOS JUEGOS YA LOSTENGO, LOS CONSEGUI EN LA GALERIA ESPA-CAL, PERO TUVE QUE PACAR 2.250 y 2850 PTAS. POR CADA UNO I TENDRE QUE ESTAR HAS AL LORO!



1.495





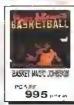
































































































POLI DIAZ

995







REVELACION

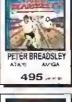
WIECK

995











ROGUE TROOPER

995



SCORPIONS

995















495



RALLY CROSS

995 .-





995



ROCK AND ROLL

495



1.495









995



995





POLE 500 C.C.

995 ---































Respuesta Comercial Autorización num. 8.703 B.O.C. num. 90 de 28 de octubre de 1988

NO NECESITA SELLO A franquear en destino

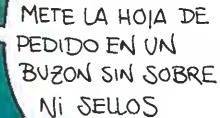
TELEJUEGOS APARTADO 167 F.D. **28080 MADRID**



RELENA EL CUPON CON TUS DATOS, Y PON BIEN CLARO LO QUE QUIERES



CORTA CON TIJERAS, LA LINEA DE PUNTOS



OFERTAX EN DOCO VILIDAY DARY ORDENADORES DE 16 BITS... TABIST, AMIGA DE



CAPITAN BLOCK 495

























111011

POWER BOAT

995





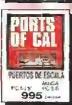




995.





















2,495













MAD NEX GAME 1

995





995





PETROVIC BASKET

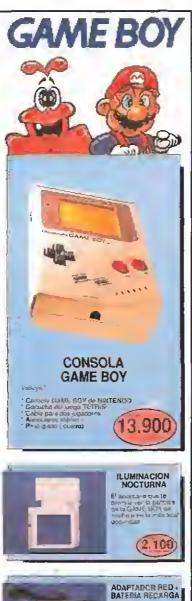
995



















ADAPTADOR DE RED Paul conscion (b. GAME BOY 1 19 Ind militings	CONECTOR A MECHERO COCHE Para consecur la GAME BOY al POUTAGO CO COCHE 1 1895
BOLSA DE THANSPORTE II, una lienge o conscion facilia 12 turaches	LUPA DE AUMENTO Para ver la pere unita man de amb

ı	DISPO	AIBLES
	JALLET WAY (MinderCity) . 3 (80)	CÉRNATURA COMMITTA EL 2 MO
	54228ALL 3.600	CHINA PER COLAMINO C. 2 900 PARCHAIN . 1 400 PARCHAIN . 3 400 PARCHAIN . 3 400 PARCHAIN . 1 400
	ILA EMANIA	PAPERMOY 440)
	BEACH PELLET	Gai , 1460
	\$4.400 Land	A LALE 2400
	Print a Chillian The Print The	MOGGEN HALBET LIGHT
J	BITHTHE AND ADDRESS TOWNS	900 March 1990
ı	A delicensistation 1	MOROCOP 7 1900
ı	CARREST STREET TO THE	most till din men y 1 same
ı	CUASI NO. 4400	REPORT THE PARTY NAMED
ı	CHAPTER MILETY/II A JUSTICE 7 1 500	1966
ı	CHOP INTER 2. N 400	PROPERTY 1 1990
ı	DIEM TRACY	SPECIFICATION 3 SEC
ı	CACP INTER? 4 66 DECK TRACY 2500 DESKE DRAGON 1 3 900	200 M 1991 A 3 400
ı	DOMES DAMONNEY 4 YOU	SERVER HAURICI (EPIC)
ı	DECTEMBRAND 1499	\$44F\$ONS + 600
Ų	DRINGONY CARK	11394CL14 1 430
	DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF	114500
	F DADEN (com succession), 3 900	Alternative Little 5 2 300
	TAMES OF S. 1896	TANDERS TERRITORY - MAGNETS AND ASSESSMENT
}	Charles of the same and the same	100130,000.000.000.000.000.000
1	CASE LITTER 1	Manager Company of the Company of th
	Conflictions 2 600	UKANE VALETERS a size.
	400, 9610°S 11,80°S 1,25°C	Mate. Learnch : English " - name.
	164 17463 / TE TRYS. 2 5	
	MF ALCON EPICE STOVE () 1 100	DYFINELASTER
ı	KLAS i wat	DEPARTE OFFICE MASSET 1.100
Į	K1.54G 11/1/CV . 9460	JOHETHAN YELDERD BASKET # 400
1	LPM3 to 1 forty little 2 state	DESTRICTION AND A SOU
	#01004022 Mente 2 630 #01004022 Mente 2 630 #01001 Med Mente 2 630 #01004 Med Mente 2 630 #01004 Med Mente 2 630 #01004 M	CHECKY VS SEED BASICT 4 401 DRETCH AUST. 4 401 DRETCH AUST. 4 401 BENG CHE FORER 4 401 BENG CHE 1400 MCREENAMY FORER 1400 MCREENAMY FORER 1400
1	Section beings Section 5 and	A CHECK THE TANKS
ı	ALLEY EFA 6	DESCRIPTION TO THE TAXABLE PARTY TO THE PART
ı	ALB. A. ALL START & DAME: 3 436	PROFES OF BUGINETIAL 1890
ı	16 16 34 3 410	EMADOW YVARRIGIN 4 400
ı	KOLLA POY	MOLO DIN CASA 3 900
ı	### AME STATE DAME 2, 600 ###################################	MOLO TH CASA 1900 AZHANI PARAIY 1900
١		
ı		
ı		the state of the party of the p
١	「大学 大学	
١	THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE	
1		

DOBLE URAGON 2 DRAGONS LAIR

ROBOCOP 2







CONVERTIDOR

EN TELEVISION

VARIOS





Haz tu pedido Hamando: 304094

VENTA POR CORREO

CABLE PARA

DOS JOYSTICKS

2.995

INTERFAZ

DE JOYSTICK

2.495

(TIS







GAME

CARD

Terjeta evilentir parti comeces Eviraticias Con territori de infocatad de e labre pura MT AT y TURBO Companiale cratificia PC, MT.

3.500











Policity







